
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年3月29日
第20號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
究極無敵164頁
最強遊戲情報
每本港幣35元
《BIO HAZARD》、
《吞食天地II》率先攻略
《VIRTUA FIGHTER 3》底板
「MODEL 3」利害之處
全面剖析
GAME IN INTERNET PART II
街機HI-SCORE龍虎榜登場！
續報！AOU、CSG
街機最前線——
REAL BOUT餓狼傳說
SOUL EDGE
MIDNIGHT RUN
電腦戰機VIRTUAL ON
龍虎之拳外傳
少年街霸2
爆機攻略
GOTHA II
真·女神轉生
GUN HAZARD
GUNGRIFFON
LINKLE LIVER STORY
ALONE IN THE DARK 2
PANZER DRAGOON ZWEI……

Psychopad K.O.™

- 可用於 Playstation，SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion，及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所向無敵』... 的高科技 Joystick!

For : Playstation™, Sega Saturn™, Super Nintendo™

HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD



IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE



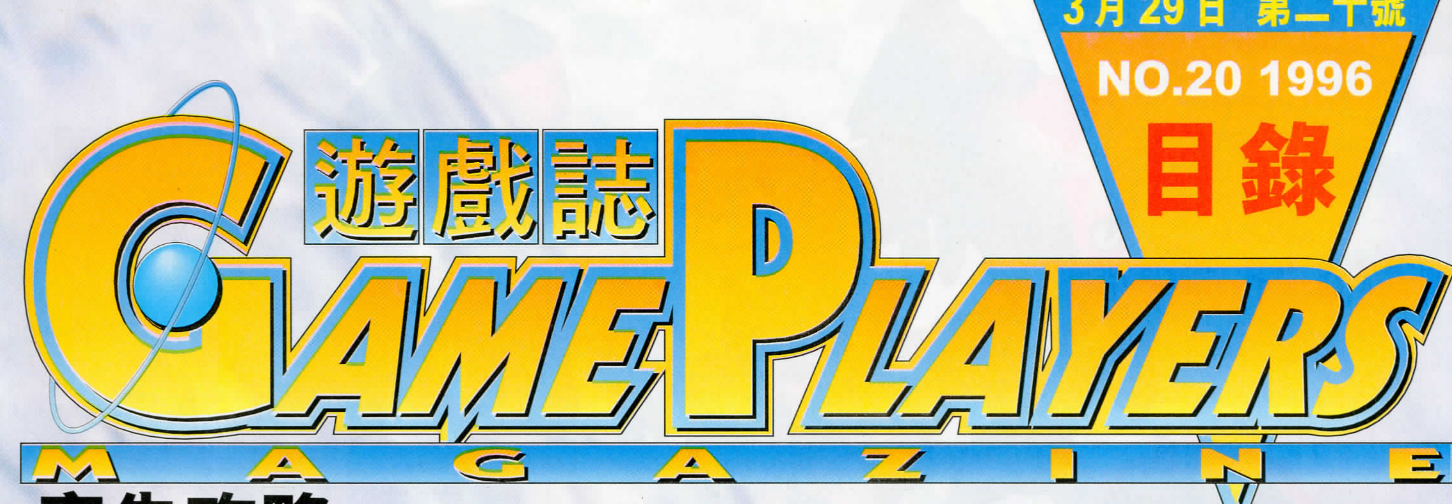


CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



RM. 908-910, TOWER 1, HARBOUR CENTRE, 1 HOK CHEUNG STREET, HUNG HOM, KOWLOON, HONG KONG
TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336


SEGA
AM R&D DEPT. #2
Virtua Fighter
Kids
The Art of Game
© SEGA 1996



率先攻略

新GAME速報

攻略一族

榜上有名

遊戲玩家有話說

賞心樂事

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、基斯、威記、凱文、亞里斯、阿豪◆DESIGNER／子濃、SING◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

機種


3DO

街機

任天堂

PC-FX

GAME BOY

GAME GEAR

世嘉 CD

世嘉五代

NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION

超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗　對應滑鼠　對應軟盤　對應 ANALOG 控制桿

遊戲索引（本索引以遊戲種類及筆畫排序）

上星期我部PS俾FUKUDA用架220V嘅SATURN整蠱我……咳……搞到我親手「對冧」自己部機……咳……以為佢以後會生性啲，早啲交稿贖罪……咳……點知上星期，佢大傷風……咳……哩隻FUKUDA病毒都算利害……咳……編輯部七人眾死咗三件半，J.J.仲搞到得番半條人命……咳……臨去日本先嚟整蠱我……咳……等我返嚟先至好好「表揚」你……咳！ *(X'<米奇)*

多謝FUKUDA送了幾乎一個星期的假期給在下……
多謝FUKUDA送了在下有生以來（講真的）所見過最頑強的感冒菌……
多謝FUKUDA送給在下兩個燒至104度的晚上……
多謝FUKUDA送給在下的特級傷風咳……
你睇住嚟啦，我一定會好好報答你嘅……
等我好番你就知…… *(充滿了殺氣的J.J)*

舊年日本有毒氣事件，早排香港又話有不明氣體搞到某小學進行緊急撤退，斃喇，卒之輪到一件世紀大災難發生咗，啲件事就係本刊編輯部受到「福氏病毒」侵襲！天呀！在作者福田將感冒四處擴散下，編輯部竟有四人中招，最離譜便是其中一名受害者竟是多年來自稱「風的孩子」的ARES，而且最可惡的是根據「收獲星理論」，當原患者將感冒傳染給多名受害者後便會自動復原，果然，在編輯部近乎全滅時，福田再次出現，而且更是一個病好了的福田！ *(ARES)*

OH！MY GOD！一天回到工司，開着枱頭的電腦時，竟發現早一晚所有的工作竟化為烏有的心情，有誰人能夠明白呢？天呀！為甚麼您要這樣的來玩弄我，唉……真是天意弄人。除此之外，FUKUDA病毒又再一次的將編輯部的多位同事打倒了，包括米奇、J.J.、ARES、小KEN也因為此病倒，哼！FUKUDA！我哋要扣你稿費！ *(可憐的赤目黑龍)*

今期小弟病到甩肺，燒到103度都唔在講，仲食乜嘔乜，兩日嚟用以維持生命嘅，就係嗰啲藥丸同埋之前用嚟飽肚嘅「呵灑」，好鬼辛苦，我真係好唔想再病嘞。

WELL，就喺一年前嘅今日，我就同兩個FRIENDS去咗日本旅行，嗰次旅行嘅事我仲記得好清楚，因為個滿足感實在太大嘞。由計劃、定機票，以至成行自己都落手落腳咁去做，而且所有旅行嘅資料都係自己去搵嘅。再加上嗰兩個FRIENDS啲口味又同我差唔多，所以會有喺一間GAME CENTER內逗留半日嘅事情發生。而且仲利用嗰本《TOKYO CULT MAP》去搵各賊船同埋「漫畫之森」嘅位置等等。仲有好多好多事都講唔晒，其實而家我淨係想再去多次，之不過而家哩份工點行得開呀？……唉。 *(病到七彩仲好想去日本嘅KAN)*

某日，小弟同好友傾開「傳媒責任」問題，何事突然咁正經？事關小弟算是新入行（寫嘢嚟講），好想去了解一下應該用乜嘢態度去寫嘢，所以突然有咁嘅心情去討論一下。討論後發覺而家有啲人完全唔理「傳媒責任」哩樣嘢，寫咗出嚟之後完全冇理會到其事件嘅真實性，只理會夠唔夠快、夠唔夠獨家；須知道「快夾冇準」係絕對愚蠢嘅做法，一啲唔清楚事件情況嘅人可能會覺得佢十分了得，但一啲精明嘅讀者就只會有恥笑嘅感覺，我唔係針對某一啲嘢，但係事實就絕對如此！起碼我自己會試清楚所有秘技、招式等，確實正確無誤後至會寫出嚟公諸同好，絕唔會無責任地寫咗出嚟就算！

仲有我知道一樣嘢，就係冇人會鍾意睇一啲「自己嘢」喺正式文章中出現！希望各位同志們好好去想一想「傳媒責任」呢個問題吧。

(一個絕對知道自己做緊乜嘅新人——指令魔人)

在最近數個星期，SATURN不停地出好GAME，令到筆者眼花瞭亂，不知買哪一先才好（因筆者只是一名貧窮的打工仔）？唯有待它們的價錢回落後才打算吧。

偷看到今期的GAME評，得知阿KAN公然向筆者挑戰，若然不戰就肯定被他唱到面黃，況且「千金易得，高手難求」，看來筆者不出點真功夫是不行的了；希望可以為大家報導過中實況。

阿KAN，你準備好未呀？ *(PUYU 神)*

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上 220V 火牛使用……

聖旨到——
奉天承運，《遊戲誌》召曰：「以下人等，曾提供秘技予本刊『秘技工場』，功績甚豐，唯本刊論功行賞之時，未能與眾人聯絡，甚是為難。以下人等——CHU CHI SHING、舒煒倫、J.C.HO——見字請從速與本刊聯絡。
欽旨」



業務用ACT超人氣作

吞食天地II赤壁之戰



文：牙神幻十郎

三國志街機名作

《吞食天地II赤壁之戰》是CAPCOM的三國英雄橫向動作系列的第二作，相信遊戲資歷較深的玩家對第一集的印象應該相當深，而最記憶猶新的相信是四名主角騎着馬作戰時的英姿吧。

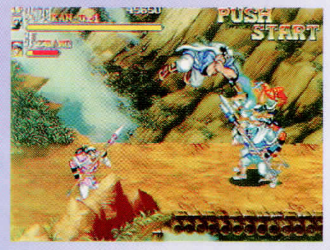
在1992年，CAPCOM在處理橫向動作遊戲的技術更進一步，利用了當年的Q-SOUND SYSTEM及CPS基版系統，製造出《吞食天地II赤壁之戰》。《赤壁之戰》和《FINAL FIGHT》一樣承襲了CAPCOM一貫的風格，創造出獨特豪快的橫向動作遊戲新熱潮。

操作系統簡介

由於故事實在太過簡單，前言略過不提，直接向各位介紹其操作系統吧。本遊戲一共有五名主角：關羽、張飛、趙雲、黃忠及魏延，由於五人各具特色，故先向大家分析每人的能力。

關羽

關二哥身高245cm，手長腳長，攻擊力又強，是一名實力強橫的平均角色，適合單打用。最厲害的殺着是利用其超長攻擊判定來捉人撻。



張飛

擁有最強攻擊力的角色，又識蘇聯佬嘅「旋風倒頭椿」，喜愛「玩野」的人必定會對他愛不釋手。不過最令人頭痛的是很容易誤出虛位極大的咬人。



趙雲

趙子龍的高速度往往在群體戰中產生效用，能夠迅速地殲滅敵人；至其必殺技「飛羽劍」改良版則可作前衝的直線技，非常有用，唯一弱點是手腳太短。另外，他是本GAME中唯一可使出空中投的人。



黃忠

本遊戲唯一使用弓箭的主角，身材短小輕巧，在游擊層面來說可算相當不錯；不過攻擊力太弱，在沒有馬匹或武器在手的情況下相當惡打。



魏延

軍佬(？)一個，又懂腳刀又用長刀做武器，攻擊判定很強。除了攻擊力較弱外，其實用性在遊戲裡可算是無出其右。



常用技／特殊技

此GAME當然有一些固有技或隱藏技，如果不能好好運用的話，那麼在遊戲過程中必然會很痛苦。不過只要出招時間掌握得好，那便會百戰百勝。

(1)投技
□□↑或↓＋□

當然不是指捉着人之後再將敵方投開，而是指像《FINAL FIGHT》中那般，在攻擊的過程中最後一擊使出前以投技將對手拋開，代替了正常的HIT-TO-DOWN攻擊。這樣做有甚麼好處呢？就是當你在攻擊一個小卒時，發現後方有幾個如箭在弦的弓箭手，若果把那小卒打DOWN了，那麼必定會被箭射中。因此，如果將那小卒投向了箭手那方的話，便可以破壞他們的攻勢，同時又可以走前將他們擊倒，可說是一石二鳥！至於究竟如何掌握投技呢？由於每個角色的攻擊模式都是兩下普通攻擊加一下HIT-TO-DOWN攻擊，只要在使出第三下攻擊時以投技來代替便成功。至於向前投或向後投，是以↑＋□或↓＋□來決定。除了趙雲是相反外，其他各色一律是以↓＋□為前投、↑＋□為後投。



(2)必殺技

↓↑□

在本GAME中每位角色都有其專用必殺技，破壞力均非常強大，可是亦同樣露出頗大虛位，因此在使用時要確定在收招後的硬直時間未完前，沒有敵人有偷襲的空間。而關羽的必殺技「斷剅擊」威力雖大，但危險性亦相當高，故此通常也不建議玩者在亂戰中使出。張飛的「粉碎拳」和關羽有相似的特性；而趙雲的「飛羽劍」則有兩階段：↓↑□是普通的垂直攻擊，而↓↘→↗↑則是改良版，先會向前稍衝一下然後再出「飛羽劍」，其攻擊判定可達三分一畫面左右，黃忠的「斬斷弓」可說是他的唯一近身武器，在頭目戰時可發揮威力。最後魏延的「斬馬蹴」是軍佬腳刀的翻版。





(3)前衝

↓＋×

前衝在《赤壁之戰》中的實用性只限於趙雲與魏延而矣，因只有他們才能真正做到突進的效果，在混戰中可以快速地突圍。相反，關羽和張飛的前衝則實在太慢，實用性不大。

(4)旋風倒頭樁

（接近）搖桿轉一圈＋□

只有張飛才能做到旋樁，就連頭目也可被轉，非常強橫。另外和普通投技一樣，在落地前所碰觸到的敵人都會被撞跌的。

(5)MEGA CRASH

□＋×

這招「大嘢」相信在任何橫向動作遊戲中都有，是一招花費少許能源來作出完全無敵的攻擊。在《赤壁之戰》中這招的使用率相當高，筆者奉勸各位「唔好為咗些少能源而慳」，因為往往會得不償失。

攻略

(1)博望坡之戰 一

由於是第一版的關係，因此玩者應該盡情地練習各角色的基本技。在此各位應該要學曉《赤壁之戰》的名物——打空氣，即不斷打站在畫面外的敵人，這樣做一來可以好好控制敵人的位置，二來可以同時攻擊多人以節省時間。若果是單打，主角便一開始乘着馬匹；雙打則要在初段地區才有銅鑼拾來取馬。直到橋前都是一些雜魚，沒有甚麼難度可言。順帶一提，若果以PERFECT狀態去取得北京填鴨或燒豬等寶物，就能獲得幾萬分。在這關的第二段是一道大長橋，雖然通道頗為狹窄，但由於敵人並不強，所以依然順利通過。離開長橋後就到了頭目李典的地方，由於有一個小包及一塊肉的關係，因此要打敗他並非難事。李典的攻擊模十分單調，只要看準他出矛的時間（由於出矛時無敵），待他出招後不斷打他便可。有一點補充，假如你以必殺技來收拾他而他是站立着的，並且只剩下一點能源，便能把他的頭砍掉取得一萬分獎勵。在與李典作戰期間，可以向左行回到橋的最端，你會發現有一個火把，只要一拾起它就會引起大火，可以利用此火來將敵人燒死。不過，由於在下版的中段會因此舉而着火，令到頭目戰出現一點困難，故筆者建議還是別多此一舉。





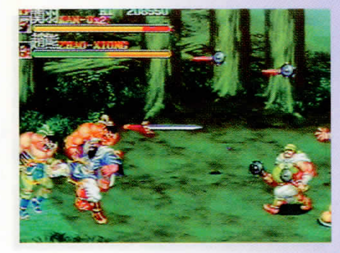




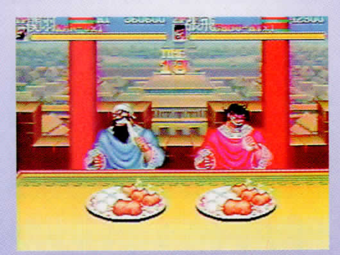
(2)博望坡之戰 二

今版一開始玩者便首次遇上弓箭手和刀手，要穩陣打贏他們就必須懂得垂直移動——不斷上下走來走去避免和他們成一直線，然後慢慢靠近他們，等到二人位置相近便不斷打他。向前行不久，就發現有一個裝着劍的木箱，不久就會發現前後被封。雖然眼前的只是一些小卒，可是打完後就立刻跑出新登場角色——趙氏兄弟兩名加上肥胖炸彈人幾個。要留心這兩類角色會經常在後面地區出現，因此一定要知道他們的行動模式以及攻略他們的方法。他們有一個特點，就是很喜歡「斜跑」，即會突然以斜線的路徑向玩者衝來，基本上若果路徑和你所成的夾角大過30度的話，不要嘗試去打倒他們，因為命中率不高。另外肥胖炸彈人很喜歡拋炸彈，你亦可以利用這些炸彈來反炸敵人。把眾人投向一邊後，便可以用劍不斷去斬他們。打完後向前行不久有一塊肉，可供回復50％體力，同時前後又出了近十名敵人（包括弓箭手及刀手），





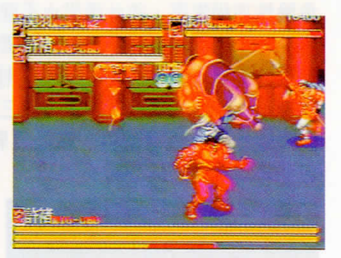




最好先把全部敵人投向一邊後再打。接着打完幾名弓箭手後，便到達頭目夏侯惇的所在地。由於他是乘着馬的，故若然被他衝過來的話便很容易死。首先，若果你使用的角色是關羽或張飛，便可以繞到馬的後方打他三拳落馬，至於全角色共通的是先抓着附近一名小卒，待他走近便把小卒投向他摔他下馬。接着，搶走其馬後立刻將牠安放在畫面最左邊，然後拉版回最右邊，那麼他便無法再乘馬，變成「人畜無害」。不過，話雖如此，他的攻擊力亦非善類，由其是當他跳起後一定要從其影子看準落點，以免被他壓倒，不過假如你在第一版時點了火把，那麼便會令這版成為火海，很難去看清影子呢。另外他的連環直拳亦很強，因此應避免和他正面交鋒。打敗他後便過版，有一個BOUNS GAME正等着你呢。

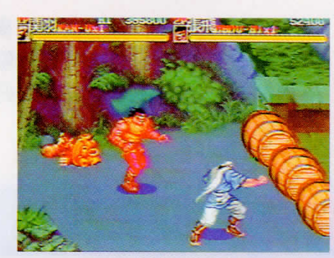
(3)新野城



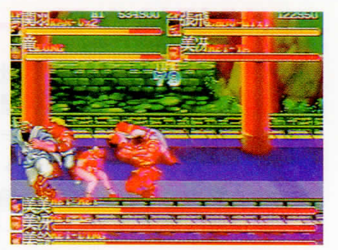


一開始便遇上差不多十個敵人，其中最難纏的可算是暗殺部隊了，他們個子矮小但敏捷非常，而且出招詭異，一下子便很易被削去大多HP的。在右上方出現一枝狼牙棒，可是被擊中的敵人會震飛九丈遠，所以實用性不大；反而有時會出現一把日本刀「正國」，威力頗強。打完第一波攻擊後前方會出現三個木桶，其中中間的一個裡藏着銅鑼，第二組木桶最底一個是肉，加上之前的雞脾在體力上應該沒有大問題。到城口的橋就會被十幾人擋着去路，只需要留意其中三名弓箭手便可，因為若果讓他們穩藏在石柱後面，那麼便很容易食隱形箭。最佳方法是引他們出來打，一發現箭手有所動作時便把小卒拋向之，慢慢打便能控制局面。打倒眾人後便到達頭目許褚的地盤，他身形非常龐大，手持着一個大鐵鎚，在近距離擊中的話便很容易做成連擊，一下子被減去大量體力。攻略法是先將他投向畫面的一端，不斷上下移動，看準他的位置後向他反擊。當弓箭手出現時就馬上點火把將他們燒死，以免危險。只要將他「屈」在畫面外狂打及留心他跳起將你壓倒便不難獲勝。不過緊記一點，在頭目戰時盡量不要對他用投技，因為如果不小心誤捉小卒的話，那麼便有機會被他乘虛位打你，最好在前方只有頭目一人時才使用投技。在打敗許褚後，鏡頭一轉到了另一場地，玩者眼前出現了三位由曹操派來的女戰士美玲、美牙及美美向玩者襲擊。這班女性的敏捷度極高，加上大堆暗殺部隊的確有點難度，不過只需要將全部敵人投向一邊後狂打便可。







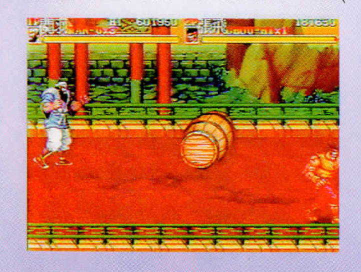






(4)白河

在這關裡，一開始便在木筏上和三隻暗殺仔打，小心他們的高空突擊。攪掂後便跳上一座樓房的屋頂上，先解決剛出現的三個敵人，待完結了他們後才慢慢移動版面，否則一拉版便引出了全部敵人，相當麻煩，這技巧在後面版面亦會被經常用到。打完後便會強制跳上一條紅色通道裡，切記要將兩名敵人拋向左方並且要拉版，不要讓他們離開畫面。解決二人後向前行便到達四個相連的壺及桶，先打碎尾三個(由下到上)取得小包，接着拉版令到最上方的桶剛好留在距離畫面左方少許的位置，然後向前一推讓它不斷滾動，跟着它行便可以留低內藏的肉往後方地區，事關在這裡出現一堆麻煩的敵人，肉塊可以補回失去的體力，再加上這裏的大包就更好了。打完後便會跳進河裡，先和兩堆小卒交手手，攪掂後如果是2P的話便會再出兩人，跟着便進入一條較窄的河道，在這兒會出現一大堆敵人，應該先以跳踢將前方出現的趙氏兄弟踢向右邊，然後待全部敵人都集中在右邊時不斷攻擊，2P則站在1P後面殿後補漏，那便很容易解決他們，最後回岸上打頭目曹仁，其慣常攻擊模式只有兩種，就是使用流星鎚和前衝，通常都不會使用劍的。攻略法是先投他往一邊，由於他會經常擋格玩者的普通攻擊，因此投技是過關的必須品。把其他敵人集中在另一邊，玩者只需集中火力去投曹仁，其他礙事的雜魚則不要太過專注，輕輕拋開便可，以免引來一些如暗殺部隊的強敵。另外，當曹仁在畫面邊時，不要站死一點打他，以免露出空隙給他反擊，最好的方法就是不斷上下游走，讓他無法在起身時擊中你。









(5)長板坡之戰

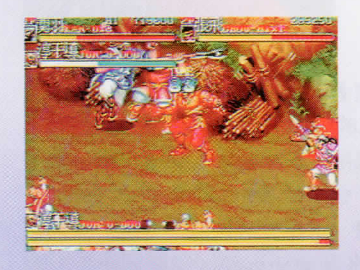
在這關一開始玩者便需要集中火力去打倒集結在畫面左端的小卒們，為數約三十人。不要站死在畫面的邊位去攻擊，否則只會遭到在畫面外的敵人跳過來插你，最理想位置是在距離最左遠方三個身位之地點。打完後便入一個軍營，在這裡有一把大偃月刀及一個銅鑼，用不用則悉隨尊便；一拉版便殺出大堆小卒，不過只是等閒之輩，只要留心他們的發狂亂插便可。向前移動又出現另一堆雜魚，不過加上了三名弓箭手，當心其巨弓攻擊！因為最少有兩三HITS，相當和味。又攪掂後可走去上方吃肉塊，接着向右移動便發現頭目淳于導，一個類似和尚的物體。他的攻擊模式非常單調，除了疾走向前用其九呎長的武器「叉」你外便沒有殺着，話雖如此給他「穿魚蛋」的後果是非常「甘」的，為了保存漢族聲威筆者教各位一個在業務用版本係人都知嘅FORMULA。首先，一見他出場便立即向左逃跑，不要攻擊任何敵人，然後躲在最左上方的草堆後，引他慢慢行過來。跟着，待他走到附近時立刻以投技將之拋向第二堆草前，然後不斷屈他在草堆中，至於位置方面則不能夠太後，否則會被他起身反擊；也不能太前，這樣會被他跑掉的。只要操作適宜，就算頭目也即時變成「人畜無害」，要注意一點是假如你殺死出現的雜魚，那麼便有機會出現一些如肥胖炸彈人那般不規則行動路線的敵人，會令剛才所提及的方程式失效的，敬請留意。



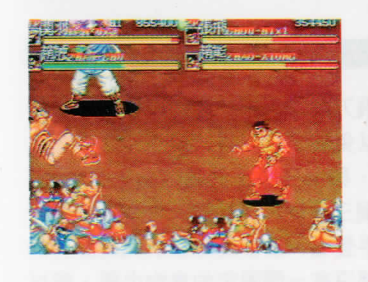








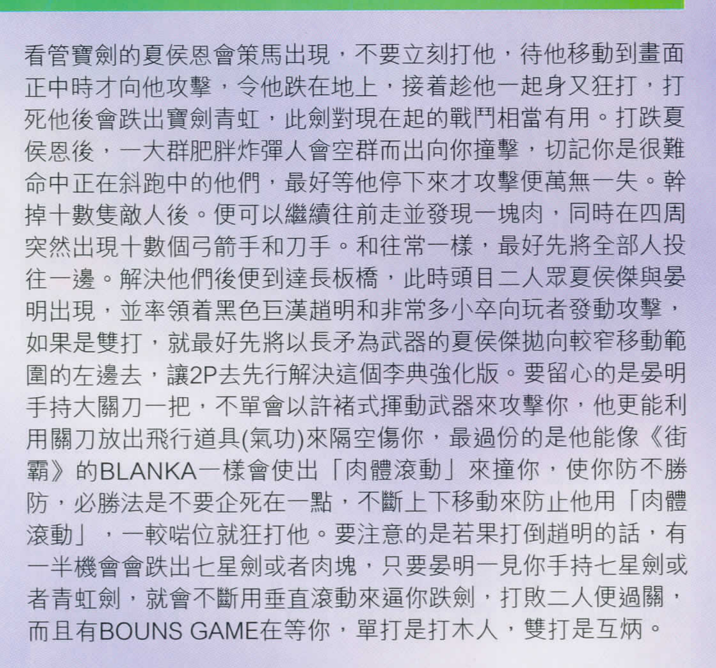




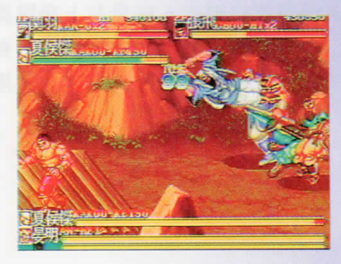


(6)長板橋

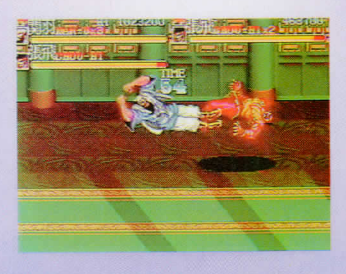
整版主要分為五個段落，由於激戰連場，而且固定食物只有一隻龍蝦和一塊肉，因此要非常小心。先解決最初的兩頭雜魚，向前移動會發現一個裝着劍的木桶，同時會出現幾件小卒。收拾好後就跑出了一堆趙氏兄弟及幾個弓手，最好將巨漢們拋向一邊慢慢打，先行收拾那些可惡的箭佬，要注意的是當心巨漢們會斜走把你撞倒。打低他們後，繼續移動會出現龍蝦，可回復70%體力的。在這裡首先會出幾個敵人，最好先拉住版避免引來第二波攻擊，否則要同時間打兩水人都幾吃力。苦戰後再往左行便到達一塊空地上，附近插着一塊寫着《長板橋》的木牌，這時幫曹操看管寶劍的夏侯恩會策馬出現，不要立刻打他，待他移動到畫面正中時才向他攻擊，令他跌在地上，接着趁他一起身又狂打，打死他後會跌出寶劍青虹，此劍對現在起的戰鬥相當有用。打跌夏侯恩後，一大群肥胖炸彈人會空群而出向你撞擊，切記你是很難命中正在斜跑中的他們，最好等他停下來才攻擊便萬無一失。幹掉十數隻敵人後。便可以繼續往前走並發現一塊肉，同時在四周突然出現十數個弓箭手和刀手。和往常一樣，最好先將全部人投往一邊。解決他們後便到達長板橋，此時頭目二人眾夏侯傑與晏明出現，並率領着黑色巨漢趙明和非常多小卒向玩者發動攻擊，如果是雙打，就最好先將以長矛為武器的夏侯傑拋向較窄移動範圍的左邊去，讓2P去先行解決這個李典強化版。要留心的是晏明手持大關刀一把，不單會以許褚式揮動武器來攻擊你，他更能利用關刀放出飛行道具(氣功)來隔空傷你，最過份的是他能像《街霸》的BLANKA一樣會使出「肉體滾動」來撞你，使你防不勝防，必勝法是不要企死在一點，不斷上下移動來防止他用「肉體滾動」，一較啱位就狂打他。要注意的是若果打倒趙明的話，有一半機會會跌出七星劍或者肉塊，只要晏明一見你手持七星劍或者青虹劍，就會不斷用垂直滾動來逼你跌劍，打敗二人便過關，而且有BOUNS GAME在等你，單打是打木人，雙打是互炳。













(7)赤壁之戰 一

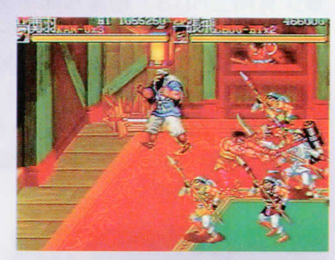
劉備和孫權合作，趁着諸葛亮早料到的東風來向曹軍艦隊放火的「赤壁之戰」就在此版發生，一開始先跳上曹軍的船上，面對着三個小卒和三個弓箭手，全部收拾後便可進入船艙內，不要忘記可取得一中即暈的金鎚和狼牙棒。在船艙內左上角有一把劍，稍向前行就走來了一大堆小卒，如果運用金鎚得宜的話便會很順利。再向前行就出現近十個暗殺部隊，非常難纏，不要試圖走去屈他們打，最好慢慢游擊，避免受到重大創傷。打完他們便



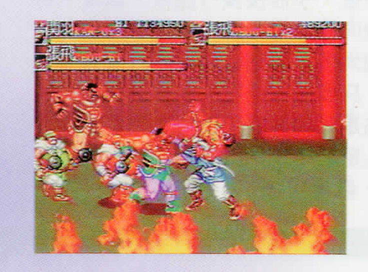


會自動走上另一艘船上，面對着很多弓箭手和刀手，只要把他集中在一起打便可。在上端的桶裡除了有一條魚外，有時會出現一把日本名刀「村正」，殺敵一流。打完後便會自動走入船裡，在這裡是藏着一把隱藏的究極武器「聖劍」的，要取得亦必須先在畫面左上方附近向牆跳踢一下，就會把隱藏寶箱打下來，裡面藏着會發出火舌的聖劍。不過，筆者並不建議現在就拾起此劍，應該先開箱後就離開，再把右邊出現的大堆頑強敵人擊倒，然後才返回拾劍最好，否則在打頭目之前就被打至失去聖劍那就很麻煩了。順帶一提，在這層是有一隻龍蝦的。消滅所有敵人後向左行取回聖劍，就會掉進船裡的秘密宮殿，和頭目張遼決鬥。若果聖

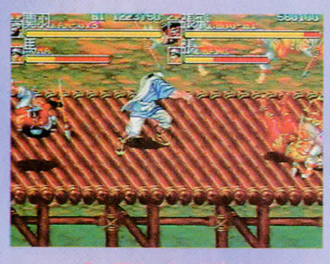


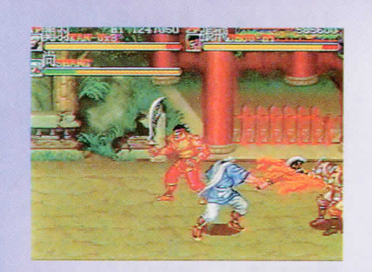


劍還健在的話，必勝法是持劍者不斷向他揮劍，另一人則用MEGA CRASH來防止暗殺部隊的偷襲，由於聖劍的擊力超強，一劍扣成半行能源，話咁易就過版。若果咁唔好彩丟了劍，那就要留心張遼的攻擊模式，他除了會揮動手上的短棍和突然向你衝過來外，最邪惡的就是飛刀攻擊，防止方法就是不要讓他離開視線範圍以外，另外，他一起身多數會使出像《圓桌武士》中的MEGA CRASH一般的招式，全身無敵，因此不要走近DOWN中的敵人。



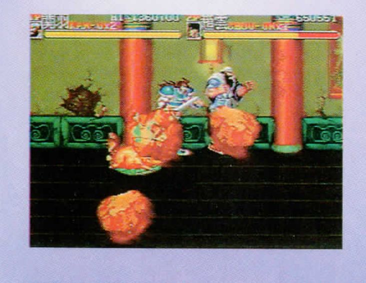






(8)赤壁之戰 二

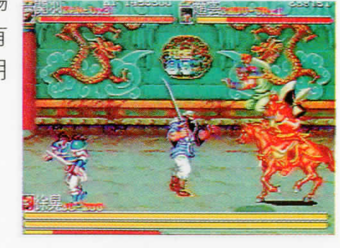
在「火燒連環船」一役中慘敗的曹操，帶着部眾往華容道方向逃走。玩者一開始就在一條長橋上，不要心急地引出了全部敵人，最好逐批逐批來打，否則後果自負、打死無怨，當然單打則不能太過悠閒，否則便很容易會TIME UP死。打完橋上的大批敵人後，鏡頭一轉便到了某城的外圍，眼前出現了三名刀手，而在其後方則有斧頭、青龍刀和銅鑼可取得。接着出場是三個女戰士





以及一些嘍囉，當心女戰士的飛刀攻擊，不一會便可獲勝。及後立即緊靠畫面最下方來移動，以免被頭頂出現的落石所擊中，接着便是在城門前的一場大混戰，與第三版新野城門前差不多。

進入城內，玩者首先要打倒三個會發狂亂插的小卒，然後便要打三個刀手，跟着便是弓箭手登場，最後便是巨漢與肥胖男的組合，要留意的是到現在為止都沒有一個固定的食物出現，所以必須非常小心，打完後便進入另一區，請立即緊靠上方來避落石，而在眼前出現的是一隻燒鷄。不久，就出現為數近五人的趙氏兄弟再加上弓箭手，非常棘手。又是那句，將全部人掃向一邊先吧！打完眾人後有機會取得一枝圓鎚，然後便會掉進地下洞穴內，此段不單有滾桶出現，還有很多敵人如女戰士和暗殺部隊出現，幸有一塊肉在前方。幾經辛苦終進到達頭目徐晃的所在地，請緊靠上方或下方中因他會在正中策馬出現「隊」你。攻略法就是先像打夏侯惇那般趕走馬匹，不過由於這裡的活動空間太短，因此無法阻止他去取馬，唯一方法是使用MEGA CRASH和投技來拖延時間，由於他手持一把長斧，所以不要和他成一直線，打法和曹仁相似。在最右上角跳踢畫面邊會跌下一個隱藏寶箱，有機會出現秘劍「菊一文字」，用以對付徐晃可算是上佳武器。

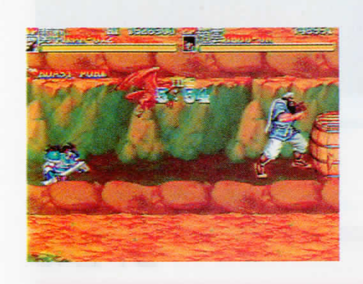


(9)華容道

玩者追逐戰敗的曹操到華容道去，首先可取得一共6件食物，上方兩件，下面四件(藏在沙包裡)，另外打倒在空中飛翔的鷹也會變成食物。到了另一畫面，玩者眼前出現幾個敵人，可先取得隱藏兵器「草薙之劍」。方法是跳踢入口前木欄的左邊，那便會掉下一個藏着草薙的寶箱。由於此劍實在太強，故此要打倒前面的敵人亦非常輕易，最緊要緊記在第一個木閘前面的敵人落

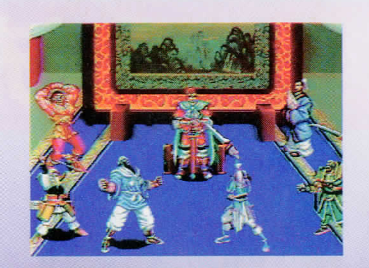








石，靠着下方來行吧。打倒一共三輪攻擊後，便會強制地放下寶劍及走進一條狹窄的河道裡，頓時跑來數名趙氏兄弟，把眾人趕往一邊才狂打，接着又走來幾名刀手，同樣地招呼他們便可。打完全部河上的敵人後，便會走回地面去，在前面出現了攻擊性質類似日本刀的「倚天劍」，並且走來一大堆雜魚作試劍品。打完全部小卒，便出現大頭目呂布與其三名女性戰士，二話不說便打起來。呂布的攻擊模式很多，不單會揮劍斬動，還可以隨時變出皮鞭來鞭打你，另外又可以作「肉體滾動」及起身無敵攻擊等超強殺着，要打敗這惡魔可真要下點苦功，記着「投技最重要」。打倒呂布後，曹操便會出現，並且會問你殺不殺他。為了不養虎為患，我決定一定要消滅他，幸好曹操只是一個廢物炸彈人，除了放炸彈外什麼用也沒有(話雖如此，放炸彈又甚麼用處的呢？)，因此要打爆機相當容易。若果是以HARD MODE爆機的話，爆機後便會出現街機版的STAFF LIST，即各關的FINISH HIT場面。





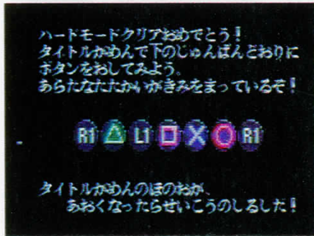
再戰赤壁之戰！追加各項必殺技！

假如各位是以HARD MODE打爆機的話，ENDING後便會出現如何進入裡關的密碼，只要在標題畫面輸入密碼「R1△L1□×○R1」，在成功後跟着的畫面中的字體便會變成藍色，同時能進入各關。

當進入各關的密碼輸入成功後，便能正式進行各關遊戲。基本上遊戲版面和正常版相同，而且寶物的位置亦完全一樣，改變的就是敵人的數量多了和每個角色的新增必殺技等。









強化必殺技

除了張飛以外，每人的強化必殺技均是以舊有必殺技加以改良而成的，輸入法是↓↑↓↑＋□，例如趙雲的強化必殺技就是很像KEN「昇龍裂破」的強化版「飛羽劍」。至於張飛則是搖桿個半圈按□就能使出新式旋椿，以上所有新設的必殺技都是源自CP CHANGER的新增OPTION。





CANCEL前衝技

在基本版中若使用前衝(↓＋×)是不能在硬直時間完結前作任何行動的，可是在裡關中則改良這種限制，只要在前衝中再用必殺技或強化必殺技，那就能取消了前衝狀態而作出必殺技或強化必殺技。

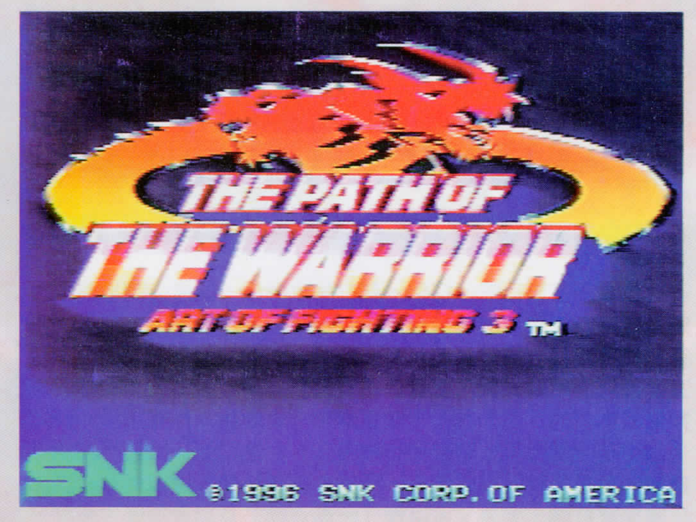
空中投

在基本版中只趙雲才能使出空中投，而在每關中則每一個角色均有空中殺法，方法更是簡單，只需跳到對手的頭頂上，不論由小卒到呂布，均可以↓＋□來作空中投。

超級攪笑的ENDING畫面

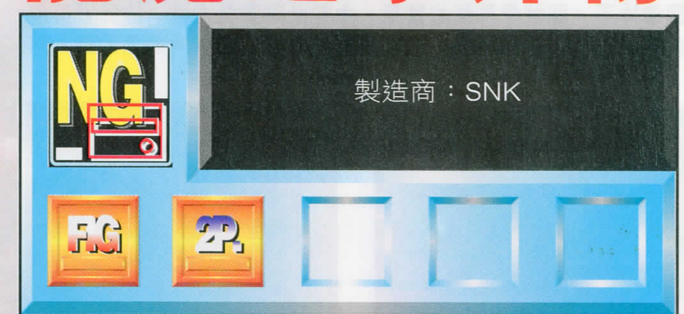
如果各位能在每關的HARD MODE中以一局爆機(即無CONTINUE)的話，那便會出現由美鈴三姊妹為你恭賀的ENDING，而更正斗的是在畫面正下方出現了兩個似《街霸》中的隆和KEN的人，一隻曾出現在多隻CAPCOM作品中的ICON飛機師，正在玩街霸式格鬥，又波動拳又昇龍拳，真係攪嘢。





羅拔，你在那兒？今次你在搞什麼？
南鎮再起風雲！！

龍虎之拳外傳



BY ZAC

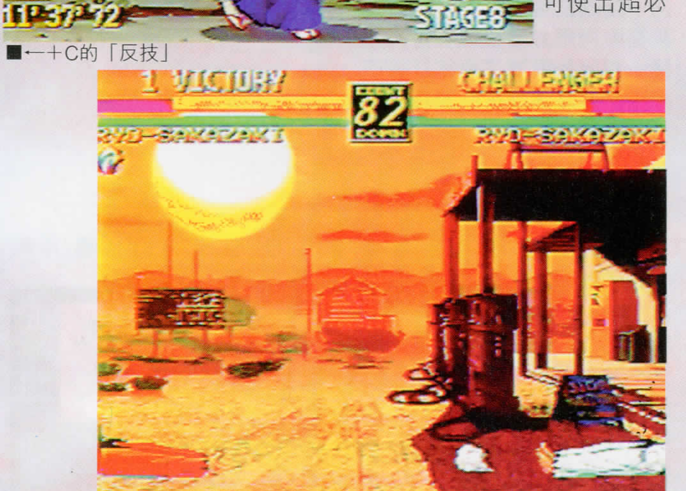
系統篇

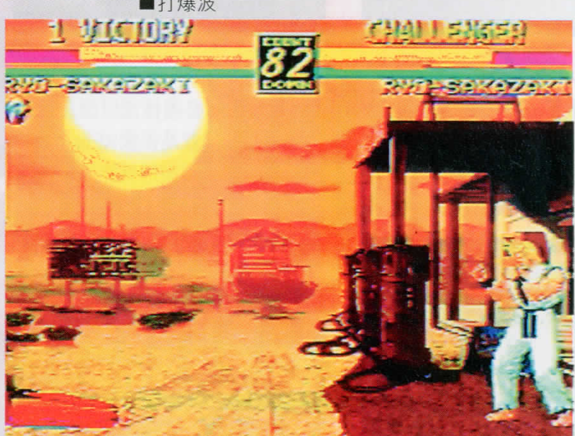
操作法：A掣為拳擊、B掣為踢腿，C掣為重攻擊、D掣為挑撥，可扣去對方氣力，→＋C為投擲（近敵時）。在對手攻擊時←＋C可摔跌對手（近身時），但不扣對方體力。按住A至D掣其中一個，又或按住C＋D不放可儲回用去之氣力。氣力是會在使用必殺技後扣掉一些的，氣力少時必殺技會有所改變，甚至有「出唔到」之情況出現。↘＋A或↘＋B是中段攻擊，對手不能蹲下擋，在對手倒下時↘＋A或↘＋B是DOWN攻擊，可追打對手。超必殺技要在體力剩下四份之一以下，氣力有四份三以上才可使出，如體力已到可使出超必殺技的狀態時，角色便會身閃紅光，進入所謂「HEAT MODE」的狀態，而這時攻擊力是會增加的。如對手的體力剩下八份一以下而你又以超必技了結他的話，那便會成為ULTIMATE KO，並直接當你贏了這局，即是說，第一ROUND成為了FINAL ROUND。另外，在倒地後立即不斷地（什至發狂似）按動控制桿，是會令自己所使用的角色快點起身的（約可快一秒起身）。倒地後的一段時間是可儲氣的。而各種「飛行武器」如虎煌拳，是可用普通拳腳將其打爆的，什至霸王翔吼拳也行，不過十分冒險....

■←＋C的「反技」

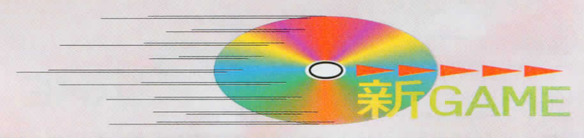


■打爆波





■同時倒地，狂搖桿可快些起身



爸爸與坂崎獠決戰後便失踪了，我要找著那坂崎獠問個究竟！——藤堂香澄

藤堂香澄

KASUMI TODOH

必殺技：

藤堂流・降破：↓↘→+A
藤堂流・雷咆吼：↓↙←+A
☆藤堂流.秘傳超降破：←→↘↓↙←+A

特殊技：

殺拳陰打：對手近身出中段拳擊時←+A（反技）
殺掌陰擊：對手近身出站立拳擊時←+A（反技）
影掃：蹲下途中按A
轟閃：A+B
白波：←+B
雙掌彈：→→+A
雙掌撞突腳：雙掌彈後←+B
草雲：蹲下途中按B
飛槍：→→+B（中段攻擊）

DOWN攻擊：

↘A或↘B
所有指令皆以人物面向右方時
☆為超必殺技
（N）＝控制桿在中央

藤堂香澄是龍虎之拳1中藤堂龍白之愛女，必殺技當然有其父的唯一必殺技降破。這一招的優點是攻擊力強！而且出招又快，可用作突襲。至於雷咆吼，攻擊力雖不大，但對手中招後會有一小段時間硬直，可趁機連招。另外，超必殺技方面，攻擊力好似好弱，但對手中招後可以→+B追打多一下，而且，超必是可在輸入指令後按著A儲勁的（可儲二秒左右），若儲得太久，香澄是會力歇倒地（出唔到招），但氣力照扣。特技方面，殺拳陰打和殺掌陰擊兩招反技的判定要求較嚴格，不似當年GEESE HOWARD的觸身投咁惡。這招要苦練才可用得得心應手。轟閃與C掣的效果一樣，打到對手彈到九里遠。白波的攻擊範圍較站立B為遠，而且又可打倒對手上半空任你打，都幾好用的。草雲的主要作用是掃跌對手。飛槍這中段就像飛燕疾風腳（個樣），用作空襲效果不俗。在近身戰時使用←+C，香澄是會向前步行的，若對手剛好出招，就會被摔倒，那便可追加一下DOWN攻擊，如使出←+C時雙方距離極近，而對手又不出招時，香澄是會繞到對手身後的，這時只要按A掣，她便會出一下不能擋的「回馬拳」，攻擊力都不弱的。

連續技方面，最基本可說是（→A）→（→A）→（→B），這招可打跌對手，加送一下DOWN攻擊是必然的了。另外（→A）→（→A）→（→C）這招共四擊，最好是在對手被打上半空時用。而（跳前A）→（站立A）→（站立C）亦是很實用的連續技，不可不知。



■雷咆吼



■飛槍



■以←+C越過對方後按A的回身打



■秘傳超降破





■超必擊中後以→+B追打





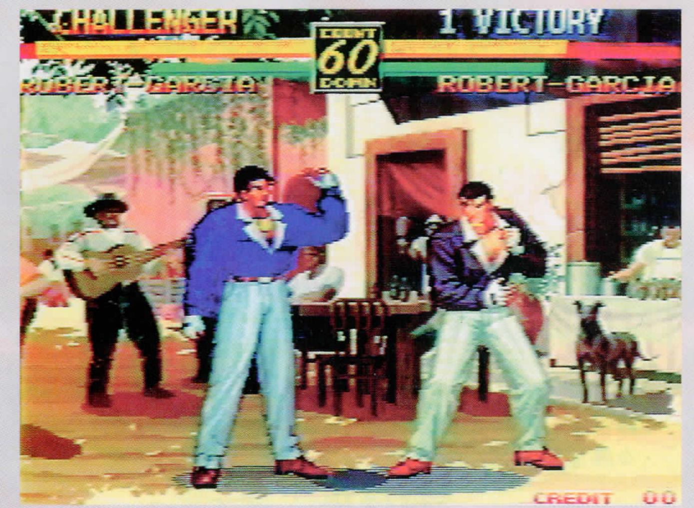
■殺拳陰打





■殺掌陰打





菲莉雅，妳想怎樣呀？——羅拔.嘉西亞ROBERT GARICA

羅拔．嘉西亞 ROBERT GARCIA

必殺技：

龍擊拳：↓↘→+A或C
霸王翔吼拳：→←↙↓↘→+C
幻影腳：→←→+B
飛燕疾風腳：↙→+B
飛燕龍神腳：空中↓↙←+B
龍牙：→↓↘+A或C
龍斬翔：三下連續技後←或↖+B（中段攻擊）
☆龍虎亂舞：→←↙↓↘→+（N）B

特殊技：

轉身拳：←+A
衝擊拳：A+B（中段攻擊）
三段踢：←+BBB
連踢：中段踢後按B
昇踢：連踢後按B
踵落：蹲下起身時↑+B（中段攻擊）

DOWN攻擊：

↘A或↘B或C

今集的主角羅拔，腿功方面十分了得。龍擊拳以按下的掣決定快慢。霸王翔吼拳出招快了，而且速度也加快了，最好的是所需的氣力少了，滿氣狀態下可作兩次，但攻擊力弱了。飛燕疾風腳的判定大了（連腳頭的氣也計），但收招時會在對方前面着地，十分危險，飛燕龍神腳亦是。龍斬翔中段招很華麗，被彈後是會彈後的，若對手不前衝便沒事（←多天真）至於龍虎亂舞，這招仍是不能擋的，故可算惡得很，最好是在對手倒下後使出，待對手一起身便中招。特殊技方面，三段踢的第一擊及中段踢都是近身招，前者在第二擊開始仍是近距離，後者在第二擊開始已是中距離的了。另外，前者是上段招式，後者則是中段招式，而按掣的時間也是影響對手能否完全「享受」這些招式的。踵落是中段招，但指令麻煩，攻擊力弱，受害者又會分分鐘截擊，都是少用為妙。站立C是二擊，第二下是中段，但大開大合，很是危險。連續技方面：最基本的是（→A）（→A）→（→B），這招可打到對手倒地（請追打）。而（→A）→（→A）→（→C）→（→B）亦可打跌對手，攻擊力當然較強。至於（→A）→（A）→（→C）→（→C）這招攻擊力也不俗，可惜對手不會倒下，而且收招後會硬直，有暗湧，如吊住對手在半空中打時用會快樂好多。（→B）→（→B）則是遠距踢腳，受害者中招後會彈開。（→A）→（→A）→（→C）→龍斬翔是唯一可出到龍斬翔的連續技，除了可對付蹲下擋的對手外，更可擊中在空中的對手


■霸王翔吼拳


■飛燕疾風腳

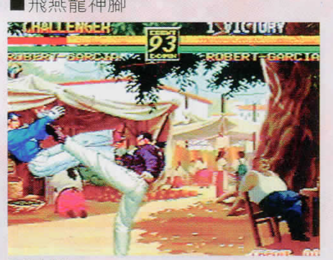

■龍擊拳


■飛燕龍神腳


■龍斬翔


■龍虎亂舞


■三段踢(第三擊)


■昇踢


■C掣也可作DOWN攻擊


■踵落

羅拔去了那兒？為什麼爽約？——坂崎獠

坂崎獠
RYO SAKAZAKI

必殺技：

虎煌拳：↓↘→+A或C
霸王翔吼拳：→←↙↓↘+C
暫烈拳：→←→+A
飛燕疾風腳：↙→+B
虎砲：→↓↘+A
虎煌擊：對手倒地後↓↙←+A（DOWN攻擊）
☆龍虎亂舞：→←↙↓↘→+（N）B

特殊技：

閃避：A+B
風殺腳：←+B
虎戲打：→→+AA
冥腳翔：→→+B（中段攻擊）
前衝下段段正拳：↘↘+A
上段轉身踢：→←+BC
側身踢：B+C
追擊踢：中段踢後B
膝嵐：中段踢後C（可連擊兩次）
釣瓶打：蹲下，起身時↑+A

DOWN攻擊：

↘A或↘B或虎煌擊

與羅拔份屬同門的獠，基本必殺技大致和羅拔差不多。虎煌拳動作大了，但若在在中距離出招，對手是趕不及跳起避過的。霸王翔吼拳與羅拔的一樣，出招比以前快了，而且招式本身的速度亦快了。飛燕疾風腳雖有兩擊，攻擊力亦不弱，但對手擋了後是會在其面前著地，很容易被反擊。虎砲是對空招，亦即經典的昇龍拳。重虎砲是有兩擊的，中招的對手被轟飛彈開。虎煌擊是一招DOWN攻擊，攻擊力比普通DOWN攻擊為多。龍虎亂舞出招快了，而且亦是不能擋的，所以都幾惡的。

特殊技方面，閃避可避過任何攻擊，請好好利用。風殺踢是兩擊遠距踢腳，中者會彈開，被擋就分分鐘自己被打到彈開。虎戲打的第一擊和《KOF 95》中→+C那招「劈頭」，是中段招。冥腳翔則是一招「唔出聲的一HIT中段飛燕疾風腳」，唔聲唔聲地一腳飛過來的中段招式。前衝下段正拳是突襲用招，是下段招。上段轉身踢可使受害者被轟起，但破綻太大，少用為妙。側身踢雖可轟到對手九里遠，是遠距攻擊。追擊踢是添食用的招式，但如想中段踢後添食，倒不如用膝嵐（總計三擊）。釣瓶打指令幾難，但可起身攻擊用。中段拳擊擊中後，對手是會被打到彈起的，這時便可吊住佢嚟打……

連續技方面，最基本的是（→A）→（→A）→（→B）及（→A）→（→A）→（→C）→（→B）這兩招。兩招都可將對手打跌，後者的攻擊力較強，如擊中對手後便立即衝前使出「虎煌擊」吧，這會扣去對手一半體力的。而（→A）→（→A）→（→C）→（→C）這招的攻擊力也很可觀，但出招後會硬直，用來吊住對手打會較好。如跳到牆邊時按B掣，獠便會立即彈牆使出斜插腳，有點像羅拔的飛燕神腳，中就好地地，唔中就會在對手面前著地；如按A掣，則會同樣彈牆，但不會出招。另外，空中按C掣是「虎尾腳」，受害者會被打跌。



■虎煌擊



■飛燕疾風腳



■冥腳翔



■三角跳踢



■空中按C的虎尾腳



■虎戲打





■膝嵐



影二你這賤人～！——不破刃

不破刃 JIN-FUHA

必殺技：

流影陣：↓↘→＋A
真空斬首刀：↓↙←＋A
猛牛流投陣：→←↙↓↘→＋C（反技）
忍隱：↓←↙＋B
☆鬥神翔：↓↓＋C

特殊技：

體刺：←＋A
側退擊：←＋B
頭撞：→→＋A
不破流龍卷踢：→→＋B（可作遠距DOWN攻擊）
開腳腫落：A＋B（中段攻擊，亦可作DOWN攻擊）
二段跳：跳起後↖或↑或↗
天誅落對手倒地後↓↑＋A

DOWN攻擊：

↘A或↘B或不破流龍卷踢或開腳腫落或誅落

據稱是忍者的不破刃，攻擊力算高，而且速度不慢（雖然比起同是忍者的如月影二慢），都算是好用的人物。流影陣與當年影二的一樣，除本身攻擊力外，更可將對手的飛行道具如虎煌拳，甚至霸王翔吼拳反彈回去（但在沒有氣時使出，只可將對手的飛行道具抵消）。真空斬首刀是自轉前進斬，除了HIT數多外，受害者更會被打上半空讓你追打，但收招的一瞬是弱點。猛牛流技陣是反技，與「餓狼」中GEESE HOWARD的觸身技一樣，除了可擋了對手的攻擊後將之投走（只限上段攻擊），更可用來抵消王覺山的超必亂打君。忍隱是隱身，在一定時間內隱身，出招的一瞬是無敵的，但自己的影子會出賣你，而在冇氣時更出不到招。超必鬥神翔基本上來說是對空技，因將自己困在一條鬥氣柱內，有效範圍少，而且收招時對手更會好好地「報答」你，小心！

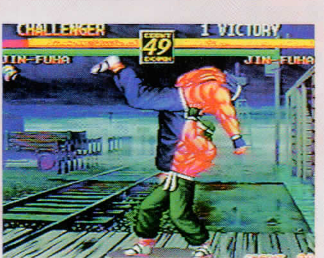
特殊技方面，體刺是對空技，對手是很難在空中擊中你的。側退擊的HIT數多，亦可防空，但若輸入→＋B，他便會使出側進擊，這最好用於對手中了真空斬首刀後追打。頭撞可將對手撞上半空。不破流龍卷踢可算是DOWN攻擊的強化版，既可防空，亦可作DOWN攻擊，而且又是中段攻擊，都幾惡的（電腦都鐘意咁屈你）。開腳踵落算是遠距中段攻擊，亦可作DOWN攻擊用。天殊落亦是DOWN攻擊，動作與VR FIGHT影丸的十分相似。另外，↓＋B是可將對手掃跌的，而↓A是蹲下轉身手刀，↓＋A的動作與前者一樣，但出招時會向前移動少許，可用↓A，↓A↓A近身，但（對手不用擋的距離），然後再出↓＋A對手（←理想主義者）。還有，他的C掣攻擊是中段招來的。

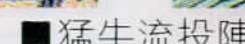
至於連續技方面，因不破刃的攻擊力及追打方面有較強攻擊力，所以不須用太多連續技來辛苦經營。常用的有（→→A）→（→→A）→（→B），即頭撞×2→側進擊，又或（C）→前衝→（→A）（→A）→（→B）。


■真空斬首刀


■忍隱

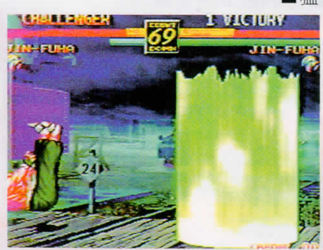





■猛牛流投陣


■天殊落


■二段跳


■鬥神翔

■開腳踵落可作DOWN攻擊


■不破流龍拳踢


■流影陣



不要叫我女王，我是自由新聞記者！——妮依•古利斯頓LENNY CRESTON

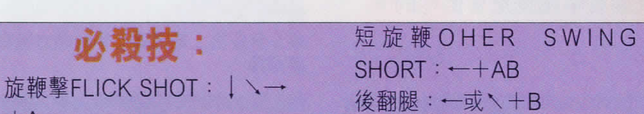
妮依・古利斯頓 LENNY CRESTON

造形似女版奪寶奇兵博士，但攻擊方式又令人想起女王樣……旋鞭擊是放出一個短程飛行道具約去到半個畫面左右。鞭舞及皮鞭4連擊都是舞鞭攻擊，可防空，但前者可將對手擊倒地上。超必皮鞭亂舞是亂舞系招式，是不能擋的，但前衝時是去不到版邊的，只有大半個畫面左右。

特殊技方面，短旋鞭及遠旋鞭都是遠離鞭擊。後翻腿近身中有兩擊，亦可防空。A+B是閃避，與獠的性質一齊撞可將對手撞上半空追打。

連續技方面，（→→B）→（→→B）→（←+B）是基本招數。再簡單點可用（→A）→（→B）打跌對手。這人物麻煩之處是可作多種近、中或遠距離的攻擊，令人防不勝防。

■→+B的攻擊範圍很遠呀……



必殺技：

旋鞭擊FLICK SHOT：↓↘→+A

鞭舞WHIP RUSH：→•←→+A

皮鞭4連擊4SWISH RAPE：↓↙←+A

皮鞭亂舞FLICK BREAK：→←↙↓↘→+C

特殊技：

短旋鞭OHER SWING SHORT：←+AB

後翻腿：←或↖+B

遠旋鞭OVER SWING LONG：←+A

厚撞CHEST BUMP：→•→+B

掌打：→•→+A

肩掌打：肩撞後按A

DOWN攻擊：

↘A或↘B

■肩撞



■掌打



■投擲距離也很遠



■A+B的閃避

我是私家偵探，不是飛仔或什麼忍者GALF××D！——羅迪•柏之RODY BIRTS

羅迪・柏之 RODY BIRTS

這個私家偵探，因手中有枴，所以攻擊範圍會較遠。迴旋棍就是丟出手中枴作飛行道具，用C掣使出才可飛到版邊。中擊撞TT是連環三腳，可防空，而且出招時更會前行。奪魂1.2在近敵時使出，對手是不能擋的。出招時羅迪會將其中一枴丟上半空，對手便會向上望，然後羅迪便會在這時攻擊對手。但如在與對手相距個半身位左右使出，只要對手在羅迪丟枴時向後方逃走，羅迪便會停止攻擊。至於超必極速枴落，就像「真•侍魂」中霸王丸的「天霸淒王斬」一樣，但這一招的有效範圍只有一個身位左右。然而！這一招是不能擋的！

特殊技方面，反動膝撞是反技，判定較嚴格。斜掃腿是可掃跌對手的。橫掃枴的攻擊範圍較遠，而且可將對手轟飛。猛襲棍是兩擊枴舞，最後一擊更可防空，但這招是上段攻擊。

連續技方面，基本上用（→A）→（→A）→（→B）→（→B）都夠你搵食的了。

必殺技：

迴旋棍REVOLVING ROD：↓↘→+A或C

中擊撞T.T.MIDDLE IMPACT T.T.：↓↘→+B

奪魂1.2.DECIEVE IMPACT1.2：近敵時→•←→+A

☆極速枴落HYPER TONFA：→•←•→+C

特殊技：

反動膝撞：對手使出站立踢腳時←+B（反技）

斜掃腿SLANT LOW KICK：↙+B

橫掃枴OVER SWING：A+B

DOWM攻擊：

↘A或↘B



■迴旋棍



■中擊撞TT



■奪魂1.2





我要帶你回意大利呀，羅拔！——卡文‧哥魯 KARMAN COLE。

卡文‧哥魯 KARMAN-COLE

樣似殺手的卡文，用的是護身術。觸身連舞腳是反技，先擋了對手的攻擊（下段除外）後，再踢對方兩腳。昇腿破是對空技，對手中招後可加DOWN攻擊。瞬拳破‧下段出招奇快，可作突襲用。留意的是，這招雖叫下段，但攻擊判定則是中段。瞬拳破‧轉身拳速度也快，是突襲用的上投技。至於超必地獄連環殺是不能擋的。但前衝的距離只有一個半身位左右。

特殊技方面，觸身正拳及觸身踢都是反技，但判定方面要求較嚴格。閃身拳及閃身踢都是迴避攻擊，當擊中後更可追打。轉身上段拳可將對手打上半空，之後便可為所欲為了。→＋B是中上段攻擊。卡文本身是沒有中段踢的。弧踢是遠距離攻擊。

連續技方面，他反技較多，而且招式又幾陰人。小弟推介大家用（→A）→（→A）→（→B）這4擊基本連續技。受害者中招後是會倒地的。

必殺技：

觸身連舞腳：↓↙←→＋A
昇腿破：↓↘→＋B
昇腿破‧下段QUICK UNDER STRAIGHT：→•→＋A
瞬拳破‧轉身拳QUICK BACK KNUCKLE：→•←＋
☆地獄連環投：→↘↓↙←→↘↓↙←＋C

特殊技：

觸身正拳：對手使出站立踢時←＋A
觸身踢：對手使出中段踢時←＋A
閃身拳：←＋AC
閃身踢：←＋BC
轉身七段拳：A＋B
弧踢：←＋B
顏面正拳：對手倒下時在較遠距離↘A

DOWN攻擊：

↘A或↘B
*註：卡文之中段攻擊只有↘A


■瞬拳破‧轉身拳


■不只是摣，是連摣七吓的超必地獄連環投



■觸身連舞腳



我手短，但我很強！——王覺山

王覺山 WANG-KOH-SAN

這位六合心意拳高手，必殺技方面就好睇唔好食。飛翔石頭君是對空技，先以近乎垂直的軌跡昇天，再以頭槌將對手頂回地上。中人就好地地，但昇到九里高，唔中人就會有人在下面歡迎你了。強襲地雷尻君是先彈起，再跳落地面，效果與《KOF》中大門五郎的地雷震一樣，但不是無敵招。至於無敵嵐舞君，是先踢對手一腳，然後再劲「兜」對手幾下（共9擊）。而且在兜手時可對空。而超必亂打君是擋不能的亂舞系招式，但不破刃可用猛牛流投陣將之抵消。

特殊技方面，左端腳和右端腳都是彈前踢一腳。轟天砲可將對手轟上半空。旋風掃可將對手掃跌。飛翔臀攻擊可改變自己的跳躍軌跡，垂直跌坐下來。旋風掃是前殺掃腳，頭突進與不破刃的頭撞一樣。背後拳打是不能擋的，攻擊力也不弱。地滑突是下段攻擊，攻擊範圍也幾遠。

連續技方面，基本上以（→A）（→A）→（→B）或（→A）（→B）這兩招，可打跌對手。

必殺技：

飛翔石頭君：→↓↘＋A
強襲地雷尻君：↓↓＋A
無敵嵐舞君：←↙↓↘→＋B
☆究極奧義亂打君：←→←→＋C

特殊技：

白蛇吐信：←＋A
右端腳：←＋B
轟天砲：A＋B
左端腳：B＋C
旋風掃：↙＋B
飛翔臀攻擊：跳起時A＋B
背後掌打：近敵時→•←＋AC（擋格不能）
頭突進：↘＋C
掃腿：頭突進後↓＋B
旋風進：↓＋AB
頭突進：旋風進後↓＋B
虎擊掌：旋風進後→＋A
地滑突：→→＋A（下段攻擊）

DOWN攻擊

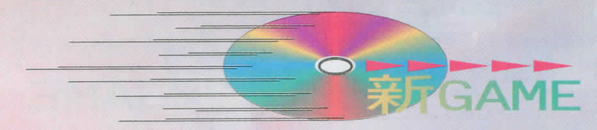
↘A＋↘B


■飛翔 平頭君


■強擊 地雷尻君


■無敵 嵐舞君


■轟天砲



特報！謎之人物！

原來在龍虎之拳外傳中，有兩名隱藏人物可選用。他們就是今集的中BOSS仙卡拉SINCLAIR和BOSS華爾拉WYLER。今期我們會順手出埋個出招表，至於如何能用到他們，那就留意下期本刊介紹，又或於九六年四月二十六日到各機舖睇吓啦！



仙卡拉 SINCLAIR

亞拉伯少女（？），據説是華爾拉的下屬，長註華爾拉家。擅長用彎刀，但因喜愛舞刀，所以沒有連續技。

先説必殺技，↓↙←+A這招就如當年李白龍伯伯那招鐵爪攻擊一樣，好處是出招時可以避過對手的下段攻擊。↓↑+A這招，就如李白龍伯伯那招華中鷹爪激一樣，跳起再插下來，如滿氣使出，可作DOWN攻擊。→←→+A這招所謂「刀魂」，只是得啖笑的招式。出招後，仙卡拉嬸嬸是不能動的，而那些「靈刀」一天未插向對手，對手都可以周圍走的，可以講是廢招。至於超必，雖然是「霸王丸天霸凄煌斬GUARD不能版本」，但有較範圍只有一個身位左右，而且出招前要儲勁，只好打跌對手後在其面前出定等起身。

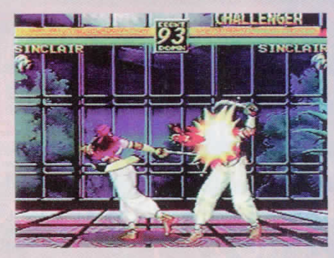
特殊技方面←+A是將彎刀向上兜的兩HIT攻擊，出招幾快。→+A則是舞刀向前插的兩HIT攻擊。←+B是轉身插刀的兩HIT攻擊，如時間掌握得好，是可作對空技用的。←A+B是一邊後退，一邊舞刀攻擊，最好是得對方跳過來時才使出。↓+A或↓+B是可掃跌對手的，另外，仙卡拉嬸嬸是不能用投擲對手的……

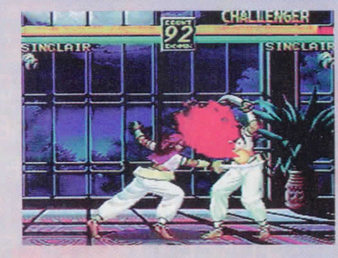


■↓↙←+A



■→←→+A





■→+A

SINCLAIR
仙卡拉

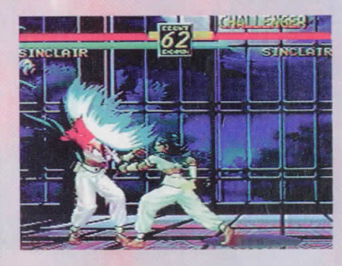
（暫時未有招式名，抱歉！）

必殺技：

↓↙←+A
→←→+A
↓↑+A（滿氣使出可作DOWN攻擊）
★→←↙↓↘→+A

特殊技：

→+A
←+A
←A+B
↓+B，↓+A，可掃跌對手
←+B
＊此角色沒有投擲技



■超必殺技



華爾拉 WALYER

WALYER
華爾拉

必殺技：

←↙↓↘→+A
→←→+A
↓↑+A，可反彈對手的飛行道具
（另外，超必殺技之指令仍未到手，抱歉！）

特殊技：

←+B
＊此角色不能被投擲

根據我們編輯部戰隊的研究，再加上美國漫畫及動物百科全書的記載，像他這種生物學名叫「變形俠醫」，英文叫HULK。華爾拉應該是亞洲種，因皮膚是黃色的。必殺技方面←↙↓↘→+A是放旋風，但只有半個畫面左右。→←→+A是前衝撞，可對空，有效範圍只有半個畫面，中就好地地，唔中就被人反擊到……特殊技方面↓+A和↓+B都是對空2HIT拳，可將對手勾上半空追打。←+B是前進撐腳，可撐跌對手。而華爾拉叔叔是不能被投擲的，所以好惡。可惜到現時仍未知他的超必指令。連續技方面（→A）→（→A）（→A）→（→A）這4 HIT攻擊已夠用了



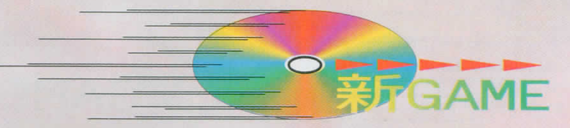
■←↙↓↘→+A



■→←→+A



■←+B





少年街霸 STREET FIGHTER ZERO 2



由1987年至今1996年的九年的時間中，「STREET FIGHTER」系列的遊戲已出了很多集——《STREET FIGHTER》、《STREET FIGHTER II》、《STREET FIGHTER II DASH》、《STREET FIGHTER II TURBO》、《SUPER STREET FIGHTER II》、《SUPER STREET FIGHTER II X》、《STREET FIGHTER THE MOVIE》、《STREET FIGHTER ZERO》，每一集都令遊戲界有很大的迴響，而今次終於推出其系列的第十作——《STREET FIGHTER ZERO 2》了。

SYSTEM

基本操作

↖／↑／↗	跳躍
↖／←／↙	擋格（↖只限空中擋格時使用）
↙／↓／↘	蹲下
→	前進移動
←	後退移動
擋格中←↙↓＋拳／腳	ZERO COUNTER
同時按拳×2＋腳×1／同時按拳×1＋腳×2	ORIGINAL COMBO 起動

CHAIN COMBO

很可惜，在《STREET FIGHTER ZERO》中幾乎可作主力攻擊的CHAIN COMBO系統，在《STREET FIGHTER ZERO 2》裏被取消了。

ZERO COUNTER

可說是GUARD CANCEL（《KOF》系列）的變相版，但並不是任何招式都可使出，是會使用特定的招式反擊的。在《STREET FIGHTER ZERO》裏，ZERO COUNTER後使出拳或腳並不是由自己控制的；但在《STREET FIGHTER ZERO 2》裏，是可選擇使用拳或腳的。通常在反擊空中攻擊時，會使用拳系的ZERO COUNTER；而在反擊地上攻擊時，使用腳系的ZERO COUNTER會比較適合。但要記着一點，ZERO COUNTER是會扣掉一個LEVEL的ZERO能源，所以要小心使用。

SUPER COMBO

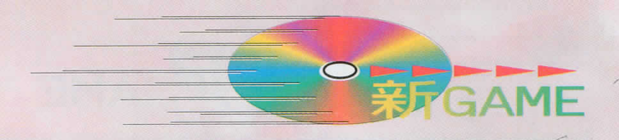
即超必殺技，在《STREET FIGHTER ZERO》裏，各角色所使出的SUPER COMBO大多是一些其必殺技的強化版，所以招式的特性也大多數和普通招式大同小異。

ORIGINAL COMBO

當使用ORIGINAL COMBO後，自己的角色會在一段時間內進入一直向前移動的狀態，而所有動作都變成十分快速；自己出招後的收除了速度加快了之外，自己出招後的收招時間／硬直時間都會全數取消，令到當使出一些重招後也可以再駁另一重招，形成多HIT數、攻擊力強大的連續招式。但當然，一些跳起的招式（例如昇龍拳），就不可在未落地前使出下一招了。還有一樣要注意的是，一使用ORGINAL COMBO，就會將你手上的所有LEVEL的ZERO能源一次過使用掉，即是如有三個LEVEL的ZERO能源，便一定會使出LEVEL 3的ORIGINAL COMBO；如有二個LEVEL的ZERO能源，便會使出LEVEL 2的ORIGINAL COMBO，如此類推，所以便不可能在使用ORIGINAL COMBO的時間中，使出其角色的SUPER COMBO招式。而不同LEVEL的ORIGINAL COMBO，對於其出招的時間長短有着直接影響的。

AUTO GUARD

一個給「初心者」使用的模式；在戰鬥中，無論在空中或地上，只要不是在出招中，被攻擊時，電腦都會自動地使出擋格的動作。在上一集中，AUTO GUARD是有次數限制的，即是「用完就無」；但在今集中就可以無限次地使用了。但有得必有失，如使用AUTO GUARD模式的話，其ZERO能源儲極也只可以儲到一個LEVEL的。



RYU（隆）

無錢都可生存的流浪格鬥家

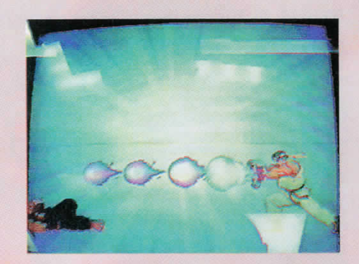


經典的主角人物，他的指令式之出招方法、遠距離的飛行道具、無敵的對空技等令他成為不朽的主角。很多人使用他都因為他的壓制性很強，其「波動昇龍拳」的不變程式已變成基本攻擊方法；連續技也是他的強項，普通的「空中重腳→蹲下中腳→波動拳」基本連續技也可給與對手造成相當的損傷。SUPER COMBO方面，真空波動拳可造成抵消敵方飛行道具之後再予以攻擊的功效，使用性甚廣；真空龍卷旋風腳可把對方吸過來攻擊，但擊中的機會不大，用作在最後追敵人「擋死」會比較合適。和上集不同之處，沒有了CHAIN COMBO的影響最大，雖然基本連續技已經有很大威力，但是其攻擊力當然會比加上了CHAIN COMBO時為低；而在ORIGINAL COMBO中的隆便大大不同了，埋身狂打不在話下，遠距離時的「魚蛋波動拳」更是只有擋、無得避……

S	波動拳	↓↘→＋拳
S	昇龍拳	→↓↘＋拳
S	龍卷旋風腳	↓↙←＋腳
SC	真空波動拳	↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←＋腳×1～3

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO





ADON（亞當）

撒加的叛逆弟子



《STREET FIGHTER ZERO》裏，亞當被喻為最難捉摸的人物之一，因為他的招式大多都是十分古怪勻鑽，和普通角色不大相同，比較難估計。上集中的攻擊方法多是使用JAGUAR TOOTH，因為其向後跳及彈牆的攻擊軌道可由按掣決定，所以可按情況使用，令敵方在出招後露出空隙。又由於他的攻擊多是出招較慢，又沒有飛行道具，所以不大適合作截擊的戰法，通常是使用主動的攻擊來作主要攻擊模式。現在，他的攻擊模式也是差不多，但由於指令的改變，出招比之前可以更準確及快速；而SUPER COMBO方面，基本上和上集的使用方法分別不大，也可以作對空之用，實用性也十分大。

S	JAGUAR KICK	↓↘→＋腳
S	RISING JAGUAR	→↓↘＋腳
S	JAGUAR TOOTH	→↘↓↙←＋腳
SC	JAGUAR REVOLVER	↓↘→↓↘→腳×1～3
SC	JAGUAR VARIED ASSAULT	↓↘→↓↘＋拳×1～3（出招後連按）

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO





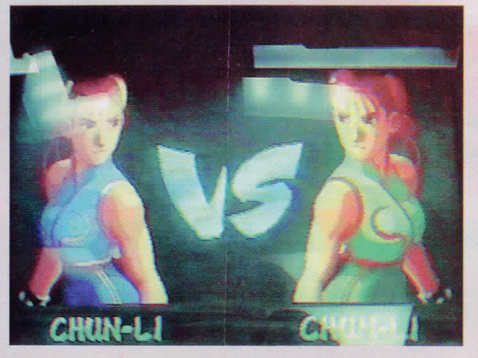






CHUN LI（春麗）

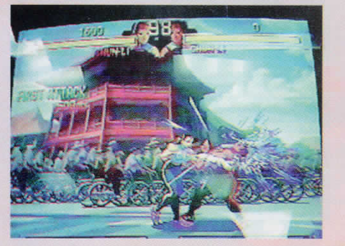
美「少女」格鬥家之始祖



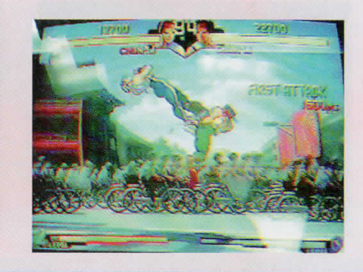
此GAME的長青女主角，當年《STREET FIGHTER II》時曾成為各機迷的偶像，非使用此角色不可呢！戰法方面，大多是利用其速度的快速來作游擊戰；在遠距離時使用氣功拳，近距離時使用旋圓蹴這中段攻擊也是春麗的基本攻擊模式。而她也有很強的制空能力，除了在空對空時的攻擊判定較大之外，地上的對空攻擊也很有用，雖然這招是儲系的招式，但如懂得何時去「儲氣」，也不失為一方便的招式。SUPER COMBO方面，千裂腳除了可作強力的突進外，也可在千裂腳擊中及收招後再加上一記天昇腳甚至霸山天昇腳／氣功掌以加強攻擊力；氣功掌在大家作近身戰時也可算威力強大，可追開敵人之餘，還可以在對手不為意時給予其十分大的傷害。她也和隆一樣，在ORIGINAL COMBO使用方面可以有很大的變化，其「魚蛋氣功拳」與「魚蛋波動拳」也有異曲同功之妙。

S	百裂腳	腳連按
S	天昇腳	↓（儲）↑＋腳
S	氣功拳	←↙↓↘→＋拳
S	旋圓蹴	→↘↓↙←＋腳
SC	千裂腳	←（儲）→←→＋腳×1～3
SC	霸山天昇腳	↙（儲）↘↙↗＋腳×1～3
SC	氣功掌	↓↘→↓↘→＋拳×1～3

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO



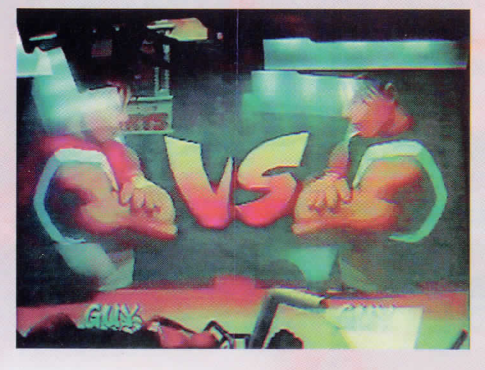






GUY（凱）

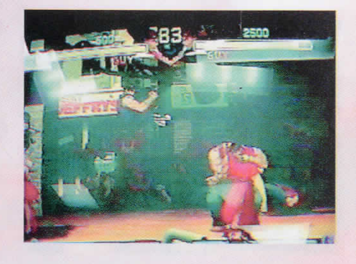
繼續要証實武神流是最強的



説速度型的人物，除了春麗之外，一定要説到凱，因為在全GAME之中，他便是最快的角色。在沒有飛行道具的他來説，這不是一個大問題，因為他的速度便是他的最大武器，足以比美其他角色的飛行道具之威力；除了速度快，他的攻擊力也非同凡響，普通的一拳一腳也比隆、拳等為大，雖然相對地其防禦力會減少，但也不失為一好角色。這一集比上一次多了一招新招「崩山斗」，是一突進的中段技，對於實戰中作用甚大。他的SUPER COMBO技全都是一些突進技的連擊版，一是對空攻擊，一是對地的；對空的，真的可以完全當昇用，對於斜跳過來的對手作用甚大，而對地的也可突然使出，使對手防不勝防。

S	武神擊落	↓↘→＋拳＋拳
S	武神旋風腳	↓↙←＋腳
S	疾風腳	↓↘→＋腳＋腳
＊S	崩山斗	↓↙←＋拳
SC	武神剛雷腳	↓↘→↓↘＋腳×1～3
SC	武神八雙拳	↓↘→↓↘＋拳×1～3＋拳

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO









KEN（拳）

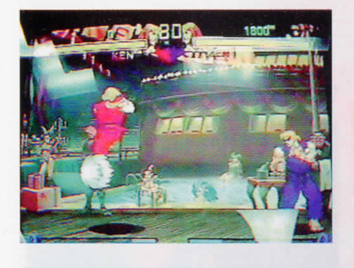
昇龍拳！昇龍拳！昇龍拳！昇……



一直以來，隆和拳也是命中注定的宿敵，自87年的《STREET FIGHTER》開始，至現在的《STREET FIGHTER ZERO 2》也是。他們的招式也完全一樣，最大的分別就是拳比隆在速度上優勝，但使出波動拳後的硬直時間卻比較長，所以在中距離的戰鬥中多是不會使用飛行道具的，使用普通的拳腳去「互陰」的情況會比較多。SUPER COMBO的使用要比隆謹慎很多，因為他的二招SUPER COMBO也是昇系的攻擊，所以當攻擊落空後，便往往會有很大的空隙，給敵人有機可乘；最好便是在中距離，當敵人使出任何攻擊時便按掣使出，這樣，擊中率會大很多，就算失敗了也不會那麼容易被敵方反擊得手。

S	波動拳	↓↘→＋拳
S	昇龍拳	→↓↘＋拳
S	龍卷旋風腳	↓↙←＋腳
SC	昇龍烈破	↓↘→↓↘＋拳×1～3
SC	神龍拳	↓↘→↓↘＋腳×1～3（出招後連按）

＊＝新招
S ＝ SPECIAL MOVE
SC ＝ SUPER COMBO









DHALSIM（「印度佬」達爾森）

環保戰士印度佬！？

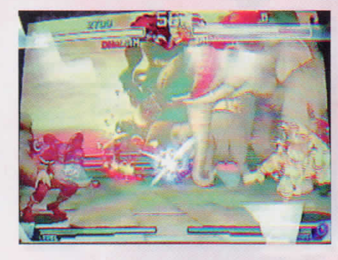


經過了《STREET FIGHTER ZERO》一集之後，DHALSIM以ZERO的形態再次復出，又可以屈人了……但如抱着以上想法的人要小心了，因為他手長腳長的特色同樣存在之餘，他的手腳也同時是被攻擊的目標，不要以為不會那麼容易被打中，其實並不然的，因為被攻擊的判定也很大，所以定要小心出招。YOGA TELEPOT能在空中使出是很大的改變，因為這樣便等於在任何時間也可逃走；改變了指令的YOGA FLAME及YOGA BLAST使到出招不會混亂，使用率提高不少。DHALSIM的SUPER COMBO新追加了一招空中投技，可惜判定比較低，不大容易打中。ORIGINAL COMBO方面，利用他的長手長腳，可在中距離使出連續二十多HITS的輕攻擊，雖然扣得不多，但用來「屈辱」敵人也頗過癮的……

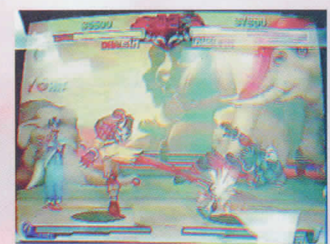
S	YOGA FIRE	↓↘→＋拳
S	YOGA FLAME	→↘↓↙←＋拳
S	YOGA TELEPOT	→↓↘／←↓↙＋拳×3／腳×3（可空中使用）
S	YOGA BLAST	→↘↓↙←＋腳
SC	YOGA STRIKE	↓↘→↓↘＋腳×1～3
SC	YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋拳×1～3

S ＝ SPECIAL MOVE
SC ＝ SUPER COMBO



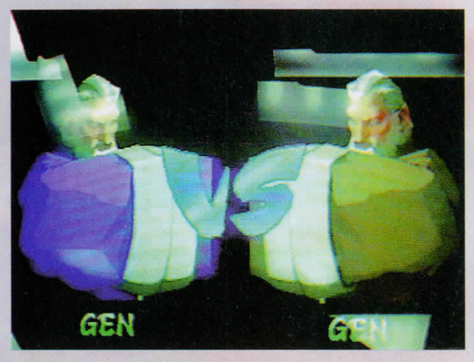






GEN（元）

玩自我精神分裂的老頭



這個在《STREET FIGHTER》一代中出現的老伯（還記得「耶蘇」嗎？那正是他，若不是資深玩家就可能當他是新人物了，哈哈！），在今集以一個可以轉換流派的武鬥家身份出現，其實說是轉換流派，也同樣地轉換了玩者的操作方法，因為兩種流派的操作方法截然不同，一是指令系的操作方法（喪流），一是儲系的操作方法（忌流）；而喪流的攻擊招式是比較快速及突擊型的，忌流則是有比較大的攻擊力及屬於強攻型的，這樣便可以以當時的情況來轉換流派，作出相應的攻擊，做得好更可以形成「格食格」的局面。他的SUPER COMBO中以死點咒最特別，如擊中時，是會在敵人頭上出現數字及倒數，每倒數一下也會扣掉一點能源，當倒數至零時，便會即時暈倒。

拳×3／腳×3可切換流派（喪流／忌流）

喪流——

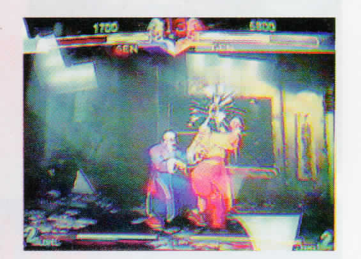
S	百連勾	拳掣連按
S	逆瀧	→↓↘＋腳
SC	慘影	↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	死點咒	↓↙←↓↙←＋拳×1～3

忌流——

S	蛇穿	←（儲）→＋腳
S	徨牙	↓（儲）↑＋腳
SC	蛇咬叭	↓↘→↓↘＋腳×1～3
SC	狂牙	空中↓↙←↓↙←＋腳×1～3

S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO



SAKURA（櫻）

與隆、拳有「不尋常關係」的波動少女



一個真正的全新人物，也有可能會係新的偶像！因為論可愛程度，絕對比春麗可愛；論使用的容易程度，用開隆、拳的朋友必定會得心應手。基本使用方法和隆差不多，一樣是遠距離波動拳，如跳過來便使用盛櫻拳的策略；但是她的第三招必殺技春風腳卻有着十分特別的功用，因為這招的高角度拋物線的飛行軌跡，及其快速的移動，除了能避開飛行道具之外，更可以十分容易地擊中敵人。SUPER COMBO中的真空波動拳，和隆的差不多，但卻不可飛到畫面盡頭，比較可惜；而春一番是比較少有的下段SUPER COMBO，由於是蹲下的攻擊，所以可避開一些上段的攻擊。

S	波動拳	↓↘→＋拳（連按可控制距離）
S	盛櫻拳	→↓↘＋拳
S	春風腳	↓↙←＋腳
SC	真空波動拳	↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	亂櫻	↓↘→↓↘＋腳×1～3
SC	春一番	↓↙←↓↙←＋腳×1～3

S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO






ROLENTO（羅蘭度）

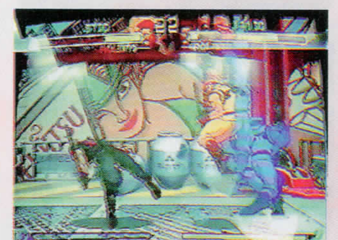
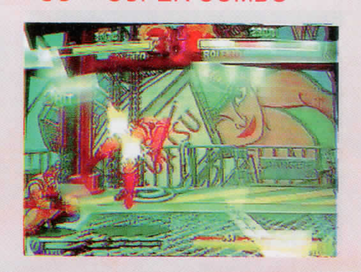
「手榴彈異空間」持有者



原是CAPCOM名作《FINAL FIGHT》第四版的頭目，他的無限量手榴彈攻擊（？！）是其特色，在《STREET FIGHTER ZERO 2》中，他仍不失那原作的神髓，仍是有無限量的手榴彈供應。他的攻擊多是利用他那支「教鞭」作出遠距離的攻擊，和利用他先天的移動速度來作一擊脱離的戰法。而 PATROIT CYCLE 這一招，更是可以令敵人受到多 HITS 的傷害，如再加在 ORIGINAL COMBO 中作為最後收招使用，那就可以輕易地做到二十多 HITS 的連續技了。 SUPER COMBO 方面， MINE SWEEPER可算是最合題的SUPER COMBO，因為其無限手榴彈和一擊脱離的動作，便是 ROLENTO 的寫照。

S	PATROIT CYCLE	↓↘→＋拳（可連續輸入三次）
S	STINGER	→↓↘＋腳＋腳
S	MEKONDAL ATTACK	拳×3之後，着地後再按拳
S	MEKONDAL AIR RAID	↓↙←＋拳＋拳
S	MEKONDAL ESCAPE	↓↙←＋腳＋拳／腳
SC	MINE SWEEPER	↓↙←↓↙←＋拳×1～3
SC	TAKE NO PRISONER	↓↘→↓↘→＋腳×1～3

S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO


ZANGIEF（「蘇聯佬」沙捷夫）

旋風打樁機！



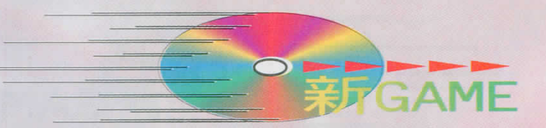
久休復出的ZANGIEF比起其他角色，有一種特別強大的壓迫感，最大的原因多數是他那龐大的身形了。雖然他動作遲鈍，但他威力無比的攻擊力及多種的必殺技，足以彌補他的所有缺陷。VANISHING FLAT除了可以抵消敵人的飛行道具之外，也會向前移動，再加上他龐大的身形，就算處於大約半個畫面的距離之多，也可以把人擊中！至於ZANGIEF的成名絕招——SCREW PILE DRIVER旋風倒頭樁依然健在，但判定則沒有那麼強了，最多只可以在相隔三分一身位距離下使出（以ZANGIEF的身形計算），雖然判定弱了，但也不失為一十分好用的招式。SUPER COMBO方面， AERIAL RUSSIAN SLAM是一在以前從未出現過的招式，有點像ROSE的SOUL THROUGH，判定方面比較弱，較為難使用。

S	SCREW PILE DRIVER	搖捍轉一圈＋拳
S	SLIDING POWER BOMB	搖捍轉一圈＋腳
S	VANISHING FLAT	→↓↘＋拳
S	DOUBLE LARIAT	拳×3／腳×3
SC	FINAL ATOMIC BUSTER	搖捍轉二圈＋拳×1～3
SC	AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↘→↓↘＋腳×1～3

S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO





CHARLIE（「軍佬」查理）（日本版——NASH（勒殊））

話死又唔死的軍人

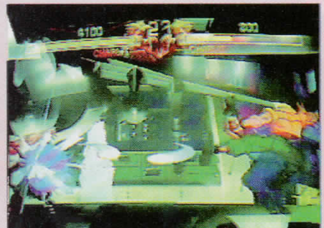


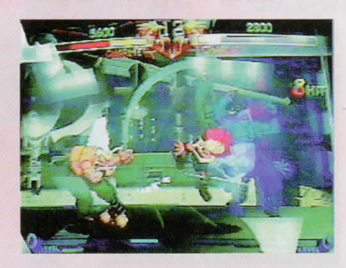
在《STREET FIGHTER ZERO》中已死的軍人（ENDING話嘅！）CHARLIE又再次復生，但卻沒有追加一些新的招式，比較可惜。戰法方面，使用一般的「軍佬」戰法也可以；即遠距離用SONIC BOOM，跳過來使用SOMERSAULT SHELL這種打法。SUPER COMBO方面，SOMERSAULT JUSTICE易出了，出招的指令判定改良了是其主因，令到這招的使用率大大提高；同樣地，和上集一樣，使出了CROSS FIRE BRITZ之後是可以再駁SOMERSAULT JUSTICE的。ORIGINAL COMBO於CHARLIE來說是天大的喜訊，因為如ORIGINAL COMBO起動後，他所使出的任何招式（SONIC BOOM／SOMERSAULT SHELL）都不需要儲的，即是說可連出SONIC BOOM！唔，「魚蛋SONIC BOOM」再不是夢了！

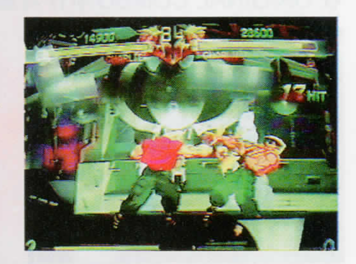
S	SONIC BOOM	←（儲）→＋拳
S	SOMERSAULT SHELL	↓（儲）↑＋腳
SC	SONIC BREAK	←（儲）→←→＋拳×1～3（拳連按）
SC	CROSS FIRE BRITZ	←（儲）→←→＋腳×1～3
SC	SOMERSAULT JUSTICE	↙（儲）↘↙↗＋腳×1～3

＊＝新招
S ＝ SPECIAL MOVE
SC ＝ SUPER COMBO









BIRDIE（百迪）

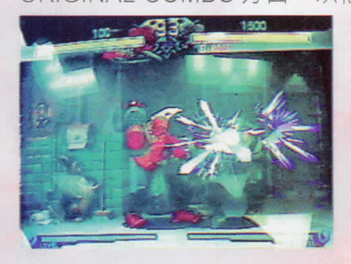
再唔會被「四昇」打死



於《STREET FIGHTER》中身形消瘦的BIRDIE，經過了時間洗禮之後身形「暴肥」（？！），真的截然不同（……）。基本上此角色是屬於投技類的，但他的突進技卻十分強勁，除了速度及跳躍力低之外，都算是一位好用的角色。SUPER COMBO之一——THE BIRDIE是一招十分霸道的招式，如控制到位置，當敵人倒下後剛起身時使用，是一招不能反擊、不能擋格的招式（有點屈……），當然，要使用得好是要經過長時間嚴格訓練的……而ORIGINAL COMBO方面，以他的強大攻擊力來作拳腳的連續攻擊理論上是很理想的，但在《STREET FIGHTER ZERO 2》的系統中，在ORIGINAL COMBO中使用必殺技才會有想的效果，所以使用連續BULL HEAD會比較着數。

S	BULL HEAD	←（儲）→＋拳
S	BULL HORN	拳×2／腳×2按着後同時放開
S	MURDERER CHAIN	搖捍轉一圈＋拳
＊S	BANDIT CHAIN	搖捍轉一圈＋腳
SC	THE BIRDIE	←（儲）→←→＋拳×1～3
SC	BULL REVENGER	↓↘→↓↘＋拳／腳×1～3

＊＝新招
S ＝ SPECIAL MOVE
SC ＝ SUPER COMBO









ROSE（露斯）

怨婦……



一個中年女人，雖然像子漂亮，但在我們這一班年青一族的機迷來說，可能不太受歡迎了……但如在角色使用的角度來看，ROSE姐絕對是一位十分強大的角色，因為她除了可使用SOUL REFLECT反彈飛行道具之外，又可以使用SOUL THROUGH來作對空截擊之用；在上集中，SOUL THROUGH的判定不太強，所以用途不大，但是今集中此招的擊中判定大大加強了，所以使用率大大提高，使用得好便可以防止所有的空中突襲了！（本人就有這種「被屈」的經驗了……）ORIGINAL COMBO方面，使用一大串的SOUL SPARK「魚蛋」（又是……），是一種不錯的打法，如果要防止你的ORIGINAL COMBO被全數擋格的話，嘗試在途中使用SOUL SPIRAL吧，因為這招是中段攻擊來的；但記着，千萬不要使用SOUL ILLUSION之後用ORIGINAL COMBO，因為事實證明這樣做是毫無用處的！

S	SOUL REFLECT	↓↙←＋拳
S	SOUL SPARK	←↙↓↘→＋拳
S	SOUL THROUGH	→↓↘＋拳
＊S	SOUL SPIRAL	↓↘→＋腳
SC	AURA SOUL SPARK	↓↙←↓↙←＋拳×1～3
SC	AURL SOUL THROUGH	↓↘→↓↘＋拳×1～3
SC	SOUL ILLUSION	↓↘→↓↘＋腳×1～3

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO









SODOM（蘇多姆）

一個用戟的美式足球員



第一眼看上去，可能以為他是一個速度低的投技類人物，但其實不然。他的速度不只不慢，而且可列做快速的類型，我所說的不是他的基本移動速度，而是他所使出的招式有着快速奇襲的功效，尤其是他的一招地獄SCRAPE，如被他迫埋牆邊使用這招，往往逃不出去也不為奇。還有他的二招指令投技，如加在連續技中使用，絕對有意想不到的效果。而他的新招白刃CATCHER，是他的返技，可將敵人的攻擊抵消及反擊。SUPER COMBO方面，冥土之禮是一向前衝的強力突進技，用途甚廣；天宙剎則是一指令投的超必，但其指令的輸入方面有一定的難度，所以多數會跳躍接近後使用才會較易使出。

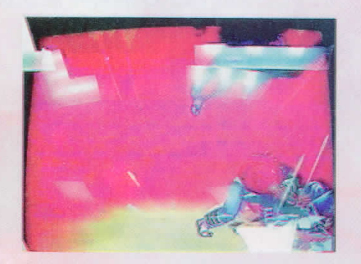
S	地獄SCRAPE	↓↘→＋拳
S	佛滅BUSTER	搖捍轉一圈＋拳
S	耐久BURNING	搖捍轉一圈＋腳
＊S	白刃CATCHER	↓↙←＋腳
SC	冥土之禮	↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	天宙剎	搖捍轉二圈＋拳×1～3

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO



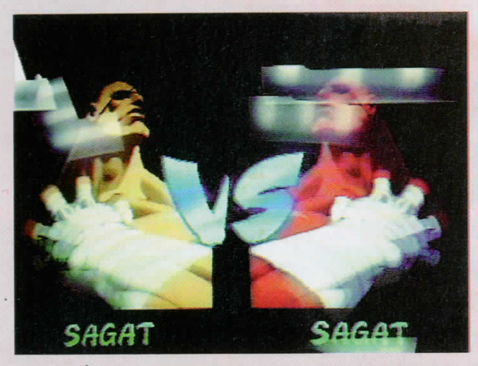






SAGAT（撒加）

仇口多多的拳王

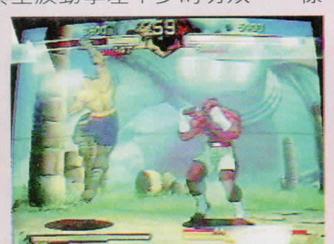


唔，好一個受泰國人當神拜的泰拳王；除了被亞隆昇到心口有一條大疤痕之外，還被火引強（火引彈的父親）插眼插到盲咗一邊，真不幸，唔通「樣衰」真係有罪？説回正題，TIGER SHOT是基本的飛行道具，雖然有分上段及下段的TIGER SHOT，但因為上段的TIGER SHOT於敵人來説，只要輕輕蹲下便可避過，所以絕大多數都是使用下段TIGER SHOT的。SUPER COMBO中的TIGER CANNON，是有着和真空波動拳差不多的功效，一樣可以抵消敵人的飛行道具然後作出攻擊；而TIGER GENOCIDE則和昇龍烈破差不多，可在中距離待機使用；TIGER RAID則是前衝的突進技，突擊最合用。ORIGINAL COMBO方面，沒有什麼特別，但卻可以模擬《STREET FIGHTER THE MOVIE》的SAGAT SUPER COMBO「上下TIGER SHOT」……

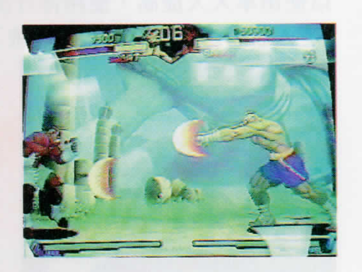
S	TIGER SHOT	↓↘→＋拳
S	TIGER CRASH	→↓↘＋腳
S	TIGER BLOW	→↓↘＋拳
SC	TIGER CANNON	↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	TIGER GENOCIDE	↓↘→↓↘＋腳×1～3
SC	TIGER RAID	↓↙←↓↙←＋腳×1～3

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO









AKUMA（惡魔）（*日本版GOUKI（豪鬼）*）

始終係「亂入一代男」

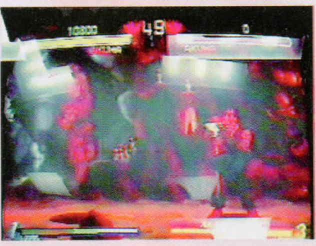


是隆、拳的師傅「豪拳」之親弟，豪鬼及豪拳二人都是學「轟鐵」這個人的格鬥技的。他是隆、拳的師叔，那當然使用的招式也和他們差不多啦；豪波動拳後使用豪昇龍拳的這種招式也是不變的戰法；而龍卷斬空腳更是可擊中敵人後、敵人着地前再可攻擊的。而在上集中稱霸的斬空波動拳便大大削弱了，因為其飛行路線由「大斜線」變成差不多直線向下的「下插波動拳」，擊中的機會大大減低了。SUPER COMBO方面，最值得一提的便是要LEVEL 3的ZERO能源才能使出的瞬獄殺了，因為此招和上集最大不同之處是其飛行距離加長了，很少會出現飛到一半便停下來的情況出現。

S	豪波動拳	↓↘→＋拳
S	斬空波動拳	（空中）↓↘→＋拳
S	豪昇龍拳	→↓↘＋拳
S	龍卷斬空腳	↓↙←＋腳
S	百鬼襲	↓↘→↗＋拳，空中時再按拳／腳
SC	滅殺豪波動	→↘↓↙←—→↘↓↙←＋拳×1～3
SC	滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋拳×1～3
SC	天魔豪斬空	空中↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	瞬獄殺	輕拳、輕拳、→、輕腳、重拳 *（只限LEVEL 3 ZERO能源時）*

＊＝新招
S = SPECIAL MOVE
SC = SUPER COMBO



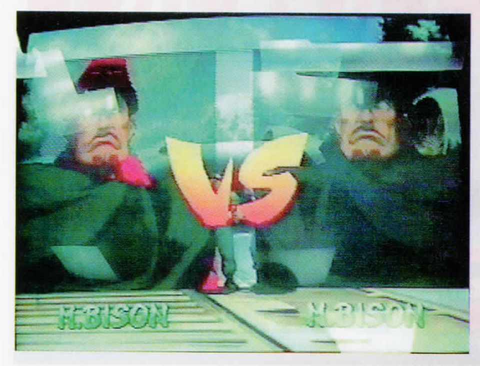






VEGA（域加）

一個減肥十分成功嘅軍火賣家



身驅十分龐大的VEGA有着相當大的優勢，因為他和ZANGIEF、BIRDIE一樣佔據了大部分的畫面空間，相對地敵人的可移動空間便縮小了，所以自己所使出的招式便有較大的機會擊中了，尤其是有飛行道具的VEGA，便會相當恐佈了。他的SUPER COMBO則沒有甚麼特別，全是一些向前的突進技，用作削減對方能比較適合。而ORIGINAL COMBO則比較好用，和其他可使用飛行道具的角色一樣，可以使出「魚蛋」飛行道具，連環攻擊……

S	PSYCHO SHOT	←（儲）→＋拳
S	DOUBLE KNEE PRESS	←（儲）→＋腳
S	HEAD PRESS	↓（儲）↑＋腳
S	SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS 後按拳／↓（儲）↑＋拳
SC	PSYCHO CRASHER	←（儲）→→＋拳×1～3
SC	KNEE PRESS NIGHTMARE	←（儲）→→＋腳×1～3

＊＝新招
S ＝ SPECIAL MOVE
SC ＝ SUPER COMBO









DAN（火引彈）

不自量力嘅「亂入一代男」……



為了報殺父（火引強）之仇，所以找SAGAT報仇……在設定中他連《STREET FIGHTER》的RETSU（第一版的和尚）也不能打勝，可知他的實力有多少。而他所使用的招式和隆、拳有幾分相似，因為他以前是曾經跟過隆、拳的師傅「豪拳」學藝，但因為被發覺他身上散發着一股邪惡之氣，所以被「踢」出師門……我們不難發覺他的招式總是只是「似」隆、拳他們的招式，而不是一樣的，但出招時的發音卻十分相像，如「晃龍拳」、「我道拳」等。招式方面，使用方法和隆、拳差不多，不用多講；反而斷空腳這一招有少少不同，除了和龍卷旋風腳的飛行軌跡不同之外，這招起招時是不會有任何攻擊力的。他還有一點與別不同的是，其他人的挑釁技（按START掣）在每一ROUND中只能使用一次，而他卻可無限次使用，又可在空中、蹲下的情況使出，更可用指令使出呢！

（↓↙←＋START／↓↘→＋START）

S	我道拳	↓↘→＋拳
S	晃龍拳	→↓↘＋拳
S	斷空腳	↓↙←＋腳
SC	震空我道拳	↓↘→↓↘→＋拳×1～3
SC	晃龍烈火	↓↘→↓↘＋腳×1～3
SC	必勝無賴拳	↓↙←↓↙←＋腳×1～3

＊＝新招
S ＝ SPECIAL MOVE
SC ＝ SUPER COMBO











DRAGON FORCE



一個着重故事的SLG《DRAGON FORCE》

剛剛在SATURN推出的SLG新作《DRAGON FORCE》，不知各位已經玩過了沒有？這遊戲的系統雖然看上去頗為煩複，但實際上卻是個只要親身玩半小時左右便足以上手的作品，而事實上這遊戲在故事方面是下了一定的心思，不但每位主角有自己的背景，而且亦會各其他人物之間亦會有着同盟之類的關係發展，令整個遊戲的進行充滿着戲劇性，有別於一般SLG。

就以筆者在試玩中所選用的主角MOONPALACE國的年輕女王迪莉斯為例，當她親自率領軍隊出征時，第一戰便遇上了一名曾與她爭奪女王之位的拉奧妮，當你將她的一黨人打敗了之後，迪莉斯便會在內政畫面時以戰爭結束後退位為條件換得拉奧妮一黨人的加入，跟着過了不久，南方大國HIGHLAND的國王威爾突然單身出現，説迪莉斯和他都是打敗邪神所必需的星龍之八戰士之一，並主動將國家交了給迪莉斯打理，自己繼續去了找其他同伴。









PROLOGUE

傳說之大陸LEGENDRA，曾是諸神最愛的地方，但當諸神都離開LEGENDRA開始出發去創造新的世界時，卻只有邪神麥杜魯留了下來，他一心要將這片大陸據為已有，並命令手下的妖魔殘殺大陸上的居民。

人們不斷向天祈禱，終於出現了奇蹟，黃金的星龍哈斯卡魯降臨了在LEGENDRA大陸上，並與邪神展開激戰，雖然星龍的最後一擊貫穿了邪神的心臟，但當時牠已再沒有力量去作致命的一擊，當牠將邪神封印後，便將自己的力量分散在大陸各地的8枚寶珠上。







遊戲的進行方法

1. 選擇所用的君主

剛開始遊戲時，各位要先從6名君主中選出自己所用的人物，跟着便會開始一段關於該人物的序章，以交待關於該人物較詳細的背景。

基本上，整片LEGENDRA大陸是由8個大國所組成的，但因為各國的所在位置及各國的國家背景不同，有些國家沒有太多敵國在附近，發展國力時會較易，有些國家則因為鄰近的全是些好戰國家，往往單是守城便已令你費盡心神了。





2. 戰鬥是由內政開始

遊戲的實際部份會從內政模式開始，不過在第一次的內政模式裏因為未有任何戰鬥發生過，所以是沒有甚麼事可幹的，各位大可直接進入圖版模式之中。

當經過了一個回合的行動而再次進入這內政畫面時，今次電腦便會先告訴你哪一位武將有功績，然後你便可利用勳章授與的指令，將勳章交給這些武將，勳章的數目其實即代表着該武將指揮各兵種時部隊的最大人數，因此在數個回合後，一般都會出現強者愈強的情況，除了勳章外，主角亦可會見那些在戰鬥中生擒下來的敵將，説服他們加入成為同伴，至於一些內政能力 (INT) 達 70 的人物，則更可在探索的指令下替你找出新同伴或是各種寶物，而遊戲的 SAVE 亦是只有在這時才可以進行的。



3. 戰況每秒在改變的圖版模式

圖版模式是個以REALTIME方法進行的部份，玩者在選定了出兵的城堡後，跟着便是選擇當師團長的人選以及隨軍武將的數目，當編出了一支師團後，便要為他決定目的地；師團的移動是必須沿着那些由虛線構成的路來進行的，一般來説，進軍都會是以一座城作為目的地的，而除非所進軍的城沒人看守，否則就必須先和該城的守兵交戰才可。

每座城堡的預備兵士數目，均會自你進佔那城堡時開始自動增加，但各位因戰鬥而消耗的兵數是不會自動補充到部隊上的，各位必須停在城內使用徵兵指令中的「補充」，兵士數目才會得以回復。



4. 戰鬥前先確定對方實力

戰鬥開始前，玩者可先在戰鬥準備模式中選擇馬上戰鬥還是先與敵人交涉。交涉成功時雖然可令敵人退軍甚至加入成為你的同伴，但失敗時卻往往會令你的主帥要與敵人孤軍作戰，一般狀況下都是很少使用的；在以情報指令確定了敵人的兵種、兵數及特殊能力後，便可用出陣決定雙方派出的武將，進入戰鬥模式中。







5. 需要士兵和武將合力的戰鬥

來到戰鬥模式後，首先要決定自己所用的陣形，然後士兵們便會按你所定下的陣形作戰，在戰鬥過程中，武將可在畫面下方的力量指標達頂點時使用有各種特殊能力的武將技，同時以修改作戰的方式調動士兵去攻擊對方的武將。雙方的武將基本上是不能移動的，只能在敵兵來襲時還擊，所以若敵兵在你的還擊距離以外連續以箭或魔法攻擊的話，你是只有坐以待斃的。

若雙方的士兵都被全滅時，兩名武將便會以單挑的方法來決勝負，若感到戰況不利時，有時候及早退卻也是個不錯的辦法。不過，退卻了的武將是不能再參與那一次戰鬥的，總之，當你令對方的武將全數退卻或擊倒後，便算是在該戰鬥中取勝了。

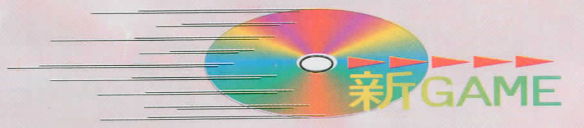
在戰鬥中取勝後，敵人最少會因此退兵，最理想當然是成為你的俘虜 (捕虜) 了，但若是 HP 過低時，卻隨時有戰死的可能，總之，成為俘虜的敵將你都可在下次內政時間時游説他成為同伴。













伍右衛門

～宇宙海盜．艾哥京古～



正義的好拍檔在PLAYSTATION中再次登場

相信大家都不會對《伍右衛門》這個遊戲感到陌生吧？這個在超級任天堂中大受歡迎的動作遊戲終於在PLAYSTATION中面世，把這個名作延續下去。

既然是32 BIT級的次世代遊戲，在畫面上當然強化了不少，否則怎能取悦那群越來越挑惕的次世代玩家？不過，這個遊戲的開發商KONAMI並沒有胡亂地運用多邊形作為宣傳之用，否則《伍右衛門》可能成為了另一隻因多邊形而多邊形的「綽頭」作品，令到這個系列的精髓慘被埋沒……


◆經典的ACT GAME再現江湖


◆見這狗兒這麼可憐，怎忍心向牠再攻擊呢？

由傳統的基礎進化而成的作品


◆伍右衛門和惠比壽丸這對好拍擋又再冒險了

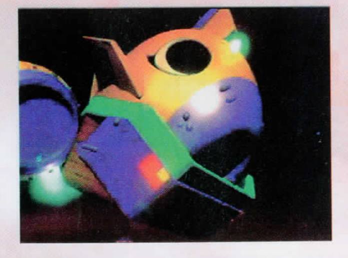

◆立體非常的背景如不玩過，看過是不能感受到的

那麼在《伍右衛門～宇宙海盜．艾哥京古～》中，設計人員究竟如何能造到既可以維持系列傳統的同時，又可以令玩家感覺一新呢？答案其實很簡單，就舉以下的兩個例子吧；首先，在用色方面，由於在PLAYSTATION中有着比超級任天堂大上很多的調色版，所以在選色方面更大的自由度，從而令每個角色的形像更鮮明和更突出，再加上PLAYSTATION的高解像輸出，實在令到畫面比前作更加更加華麗。其次，就是設計人員活用了PLAYSTATION的放大縮小功能去處理那些背景，使到遊戲不須用多邊形也可以表現出足夠的立體感。

單就以上兩點，相信已經可以令各位《伍右衛門》擁躉大破慳囊吧！當然，各位有心人還得是PLAYSTATION的機主才行。

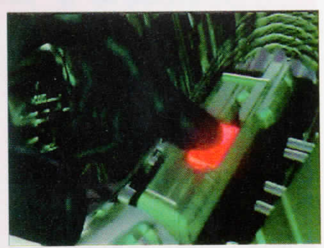
極度「攪嘢」的OPENING

一向以來，《伍右衛門》的風格都是帶點幽默，間中令玩家有會心微笑。現在的OPENING更是用精美的CG去營造這種風格，效果如何？大家自行判定好了。





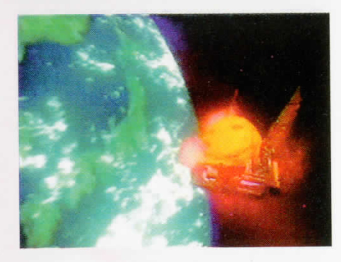












伍右衛門

一看就知是江戶的地道人。為人行俠仗義，最喜歡劫富濟貧，所以很受大家歡迎。不過他卻十分之「唔襟激」，因此頗為衝動。總括來説，是個冒險心和正義心都極強的傢伙，亦是本故事的主角。



操作方法

方向掣　　步行
×掣　跳躍
□掣　黃金煙斗或金錢標
按着□掣　　貫穿金錢標
所有L，R掣　轉換武器



武器特色

黃金煙斗：是伍右衛門家族中化代代相傳的家傳之寶，主要是用來「扑」敵人的。
金錢標：可以作遠距離攻擊的武器，每個價值一兩。
貫穿金錢標：比金錢標有更強的攻擊力，可以貫穿敵人。



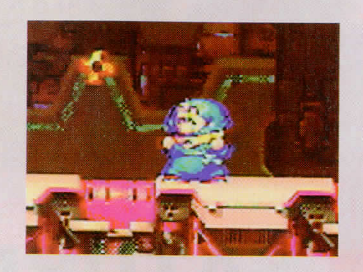
惠比壽丸

自稱「正義之忍者」！不過根本只是一個怪頭怪腦的小偷。但在危急的時候總會是伍右衛門的最佳拍檔，是個令人十分放心角色。



操作方法

方向掣　　步行
×掣　跳躍
□掣　彈弓手或手裏劍
按着□掣　　反射手裏劍
所有L，R掣　轉換武器



武器特色

彈弓手：攻擊範圍頗大，亦可以向斜位攻擊。最有用就是可以抓着某些特定的把手，作特別移動。
手裏劍：可以作遠距離攻擊的武器，每個價值二兩。
反射手裏劍：發射後可以在通道內彈來彈去，方便開機關



人物介紹

五六

危險谷的山賊，但其實是個專打貪官污吏的好漢。由於敬佩伍右衛門是個男子漢，故此很想拜他為師。平時粗聲粗氣的五六，內心其實是相當溫柔的，而且對朋友更是很有義氣的呢！



操作方法

方向掣　　步行
×掣　跳躍
□掣　空手攻擊或投石
按着□掣　　爆發岩
所有L，R掣　轉換武器



武器特色

空手攻擊：利用赤手空拳作武器。
投石：拾到石頭後投向對方攻擊，需要三兩。
爆發岩：是投石的強化版，需要六兩。



巴班

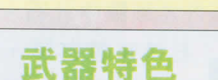
宇宙警察銀河大隊的宇宙刑事。為了追捕「宇宙海盜．艾哥京古」而來到太陽系，但因遭受到對方的反擊而逃到地球去。



操作方法

方向掣　　步行
×掣　跳躍
□掣　手杖攻擊或能量光波
按着□掣　　能量光波（遠距離）
所有L，R掣　轉換武器

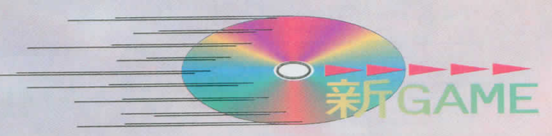


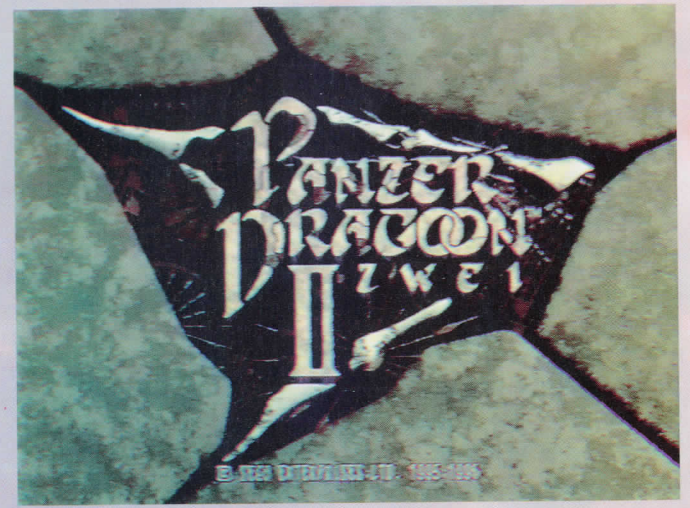


武器特色

手杖攻擊：運用手杖攻擊敵人。
能量光波：發射出能量光波攻擊，亦可用作救火，需要一兩。
能量光波（遠距離）：遠距離射程的能量光波攻擊，需要四兩。









SATURN著名3D射擊作品續篇登場！

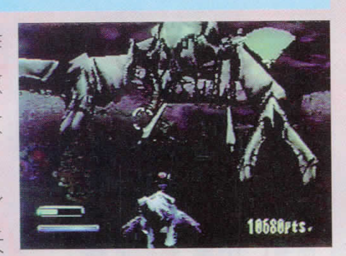
在一條相當平凡的村子裏，主角蘭迪以飼養攻性生物古尼亞為業，然而最近村子裏卻經常出現一些古尼亞的變種，村民視之為不吉利之象徵，不斷加以射殺，但蘭迪卻偷偷的養下了一匹……

一年過去，這變種的古尼亞已長大了很多，但當兩人從外散步回來時，卻看見自己的村莊被一艘神秘的巨船所毀掉……





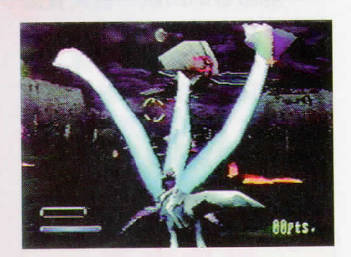
STARTING DESTINY



第一版是以蘭迪的村子作為舞台，而敵人方面不但數目較少，攻擊意識亦不算太強；當前進了一段距離後，會有另一匹龍（？）和你擦身而過，跟着會有一巨石從天而降的追着你，你要將視點轉為後方才能擊中此石，當這石塊被擊破時，可順道攻擊石後的三名敵人。這一版雖然會碰上第三版的首腦，但你是不用在這時和牠作戰的，你的戰鬥在這時才是正式的開始。

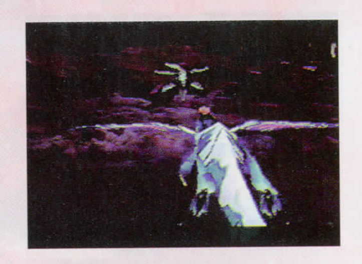












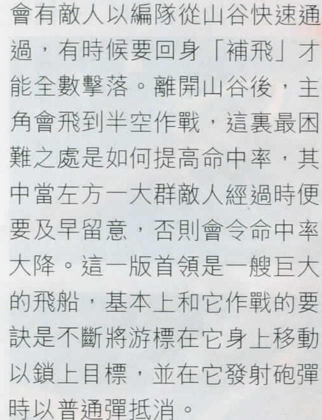


EPISODE 2




第二版最初的戰場是在山谷之中，一開始會遇上一些潛伏在地底的敵人，你可將視點轉向後方，待他們出現時一次過鎖上他們來攻擊（這敵人共有三批、每批三隻），跟着前方會出現一些營幕般的地點，你要用普通彈才能擊破它們，並在這時將主角移向左方，這樣便可在路線選擇時進入ROUTE 2。

ROUTE 2 的特點是經常會有敵人以編隊從山谷快速通過，有時候要回身「補飛」才能全數擊落。離開山谷後，主角會飛到半空作戰，這裏最困難之處是如何提高命中率，其中當左方一大群敵人經過時便要及早留意，否則會令命中率大降。這一版首領是一艘巨大的飛船，基本上和它作戰的要訣是不斷將游標在它身上移動以鎖上目標，並在它發射砲彈時以普通彈抵消。










EPISODE 3



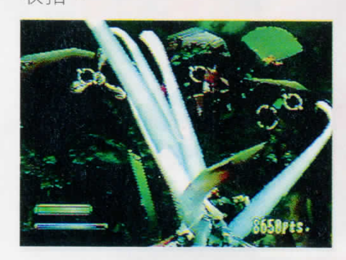
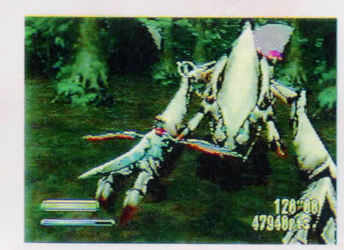


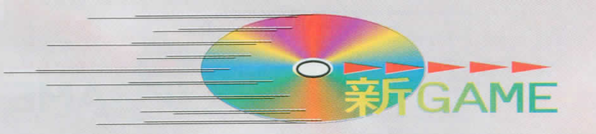
主角在帝國軍的追擊下，逃進了森林之中。這裏有一些突然從左右出現的砲艇，每一艘可被鎖上4個目標，但在攻擊時要小心它們射出的砲彈。當過了這個地區後，電腦便會按你當時較偏向右或左方來決定你進入ROUTE 1或ROUTE 2，ROUTE 1會不斷出現一些巨型蜈蚣，但為了能賺取ROUTE BONUS，筆者會選走ROUTE 2。

ROUTE 2裏會先後有2台黑色的巨艦出現，它的兩旁及中央，各可被你鎖上2次，但各位最好能保留一些火力應付由這艦放出的敵人。

這一版的首領是各位在第一版結束前遇見過的那隻，這傢伙首先會繞着你走一圈，然後會跳到樹上拋下一些會在地面噴火的裝置，另外還會射出一些紅色的球狀物（要以普通彈才能消去），這首領到最後會不斷的左右跳並拋下噴火裝置，但因為全部都是可以LOCK的，所以很易就能將牠收拾。



EPISODE 4

第4版是在一條下水道似的地方中作戰的，而敵人方面的攻擊意識亦強了很多，往往一出現便會放出多發雷射光，這一版除非你在最初能保持在右上方的位置，否則便不能進入 ROUTE 3 (不過 ROUTE 3 的難易度太高，經常有高速的強制捲軸部份，筆者亦建議初玩者最好不要選這條路)，當沿 ROUTE 1 走了一小段路後，只要你在移動時貼在右邊的牆走，便可進入 ROUTE 2。

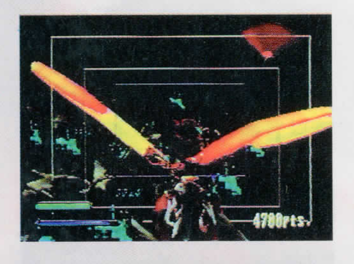




相比起 ROUTE 1 要在一水池面前應付從左、右、後方出現的敵人，ROUTE 2 似乎還算輕鬆少許，只是途中會來到一個黑暗的水池碰上大堆敵人(但若能短時間內全滅牠們可得特別獎分)。這一版的首領是一條會飛天的魚，牠在浮上半空兩次後會從水面破壞你的站立點，這時你要利用連按兩次左或右的閃避來逃跑，跟着你會飛到半空作戰，而這首領的攻擊模式亦會有所改變，首先，當牠射出雷射光時必須確實地走到另一邊閃避，而在牠躲到水裏放出機雷時，各位最好能忍耐到牠的主體浮上水面時才進攻，而且更千萬不要攻擊那些機雷，否則是會受到一些光束的反擊的。













EPISODE 5

第5版是只有很少敵人出現的一版，實際上版面一開始時眼前的巨艦(？)便是攻擊目標，這傢伙共有4個位置可被鎖上，而牠的四周則不斷會有一些敵機發砲向你干擾，不過這些敵人擁有吸收雷射光的能力，即使你怎樣射也是不會被你打倒的，所以各位還是專注在攻擊巨艦吧。

當擊倒了這巨艦後，各位可將視線轉向後方，因為背後會有一些小型目標出現，這些敵人跟着還會在右方和前方出現，更會以一串的方式出擊，但都可以簡單地擊破。這一版的首領是另一艘巨艦，由於這敵人有一枚能完全檔格雷射光的 OPTION，所以各位只宜用連射的普通彈進攻，總之，這一戰千萬不要發射「大彈」，否則會惹來對方以一種紅色的光彈向你攻擊，令本來可穩勝的一戰慘敗。











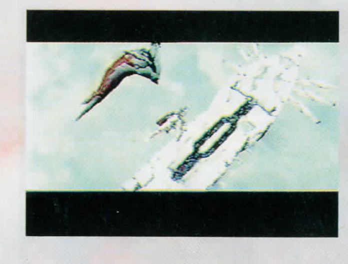






EPISODE 6

第6版是以那一艘自第一版便間中出現的巨艦為舞台，首先你會在它的甲板上飛過，這時要小心那些以編隊方式出現的敵機，而且要經常將視點轉向後方，否則會錯失許多敵機，當飛進這巨艦後，會經過一段艦內的走廊，來到艦首的左方，這時各位可先集中毀掉那些會放出敵人的發射台，然後才專心去拆掉那三塊巨槳。若各位來到這一版時，座駕已有足夠的進化，可一次過LOCK較多目標的話，要在這裏將分數一口氣提高至13萬是不難的。完成這一段戰鬥後，跟着你會經巨艦的內部繞到艦的底部作戰，並遇上這一版的首領，牠的攻擊方法是放出三種不同性質的光束，但只要你不停留在同一位置太久，理論上是沒有可能會被牠擊中的，總之，這首領最麻煩的地方是破壞力很大，每一次擊中都會令你有很大損傷，所以各位最好能利用限時較多這一點，盡量避免太過搏命。



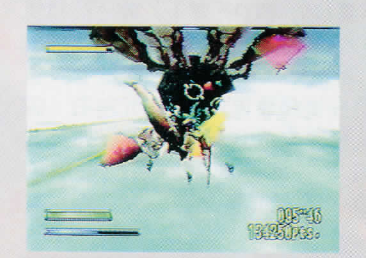












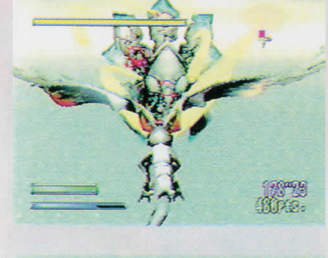


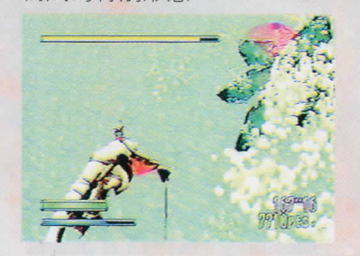
LAST EPISODE

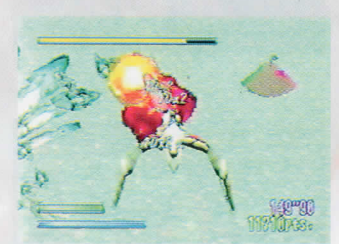
最後一版基本上就只有最後首領當你的對手，由於牠的身形極大，要LOCK上牠是很容易的，不過牠一開始便會反身噴出一些像花粉（？）的東西，然後更會繞到你的背後放出一大群空雷（？），解決這些空雷最好的辦法是用連射的普通彈，當牠放出了兩次空雷後，牠會飛回你面前，然後突然衝前以尾巴（？）拍向你，你要到牠臨衝前的剎那閃開才會閃避成功的。牠這種衝前攻擊會持續4次，然後便會改以機槍及導向雷射光向你攻擊，機槍的殺傷力還不算大，但雷射光就避之則吉了。跟着牠便會由噴出花粉開始作下一循環的攻勢……

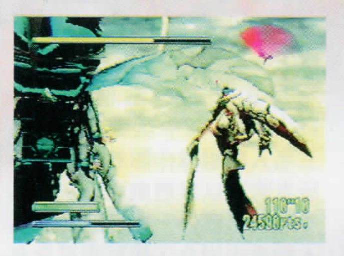
若各位能在限時之內將這最後首領打敗的話，那麼跟着便會有一匹隱藏首領出現，這首領的速度奇高，幸好牠的攻擊意欲不強，否則要以和最後首領戰鬥後餘下的體力應付這一戰將會更加吃力……

順帶一提，這遊戲完結畫面中出現的龍，是會因應你爆機時座駕的進化程度而有所不同的，若你能在遊戲初期取得大量ROUTE POINT及TECHNICAL POINT，則更可進化成說明書中第3形態突變而成的特別形態。

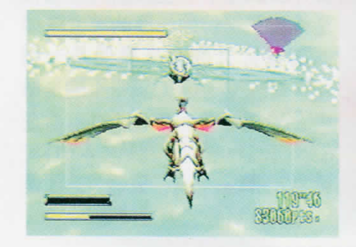


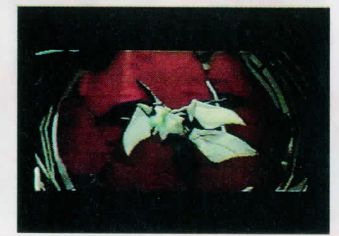
















LOAD碟快＋畫面正＋超值＝必買

拳王'95



近期SATURN可說是人氣急升，除新型號（其實即是廉價版，定價20000日圓，正價在八算時於1600元樓下）外，話題便是《拳王'95》的推出。對於廣大機迷來說，SNK的遊戲能推出SATURN版當然是天大喜訊，而頭砲《拳王'95》更是令人雀躍，至於在港發賣時，編輯部更在街舖發現只售500元左右，認真超價。而在測試中，筆者除發覺畫面比街機更精細外，其LOAD碟時間更只需3秒左右，對於喜愛對戰格鬥遊戲的SATURN機主來說，《拳王'95》可說是必買之物。

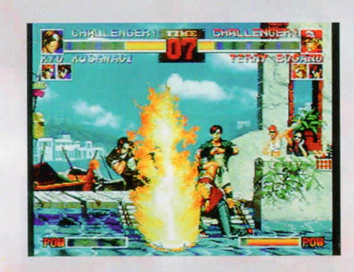
遊戲的五種模式



正如NEO • GEO家用版一樣，SATURN版亦有五種遊戲模式供玩者選擇，當中TEAM PLAY、SINGLE PLAY、SINGLE VS、TEAM VS及SINGLE ALL。而TEAM PLAY、SINGLE PLAY及SINGLE ALL是正式的遊戲模式，另SINGLE VS及TEAM VS則是純作二人對戰的模式。

正式攻略方面

遊戲中TEAM PLAY、SINGLE PLAY及SINGLE ALL均是正式的遊戲模式，在TEAM PLAY中玩者是以選出三名人物組隊作隊制攻略，而玩者除可以以遊戲中設定的基本隊伍出戰外，亦可將全24名人物自由組合，故玩者可令自己隊中全是自己善用的角色，絕不會有硬食豬頭骨的情形出現。至於SINGLE PLAY方面則是只選一名人物作攻略，同樣地電腦亦會於各隊伍中選中一名成員作代表出戰，於流程上與TEAM PLAY一樣，分別只是不會每局換人。最後，SINGLE ALL便是地獄地要打足24名人物的模式，可說少一點根性也不行。



更方便的按鈕配置

在按鈕配置方面，遊戲其實只需四個按鈕便可操作的，故理論上便有四個按鈕多出，而既然有掣多當然無謂浪費，因此在SATURN版中以往要多掣同按的指令便可以一掣輸入，當然，你亦可依舊方法來輸入指令。至於這些SHORT CUT便是Z掣作攻擊迴避、C掣作超強攻擊、L則是貯氣及援護攻擊而R便是挑釁。

健在（1）——雅典娜BAND

在NEO • GEO家用版中，如玩者以超能力戰士隊完成遊戲的話，於正常的爆機畫面後便會有雅典娜樂隊出場及唱出「MY LOVE~勇氣出來了～」一曲，而在SATURN版中此安排亦被移植了，相信各雅典娜FANS亦會滿意吧。



健在（2）——空中超必

不論是NEO • GEO街機版及家用機，在遊戲中有部份人物是可將原本在地上使出的超必殺技於半空中使出的，而於SATURN版中，這些人物亦仍可以使出空中超必，如椎拳崇的空中神龍天舞腳、羅拔及坂崎獠的空中龍虎亂舞，不知火舞的空中超必殺忍蜂及金家藩的空中鳳凰腳。

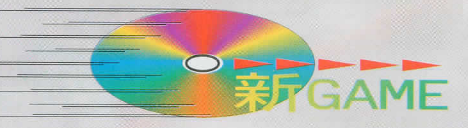




細緻的修改，一樣的效用

在測試中，筆者發覺到在SATURN版中有些人物的必殺技是作出了部份的修改的，當中如二階堂紅丸的雷光拳便是一例子，在NEO • GEO版中不論是擊中及被擋均是有5 HIT的，而在SATURN版中則改為擊中4 HIT、被擋2 HIT，不過在破壞力方面是一樣的，玩者們大可放心。





對比•街版與SATURN版

好喇，究竟在畫面上街版與SATURN版有何分別呢？如果閣下有疑問的話，便可看看以下圖片。從未經特別處理的兩幅圖片中，可看到SATURN版的顏色是明顯較「實淨」的，同時亦會鮮艷些，整體來說是較SHARP。至於在圖像方面則可發覺SATURN版中的背景及人物會變得窄了些少，而原因便是此版本其實是供16：9的電視播出的，故在一般的4：3電視播出時便會令畫面的X軸縮短了，同時背景及人物亦窄了。


SATURN版畫面



SATURN版畫面

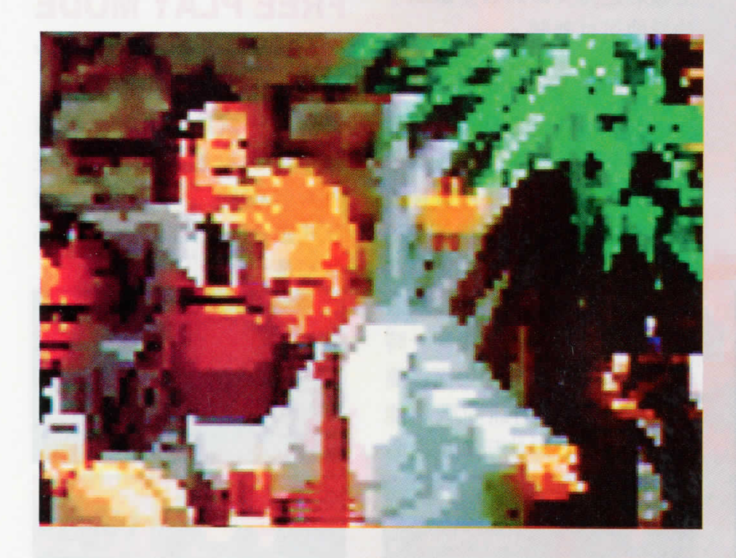
健在（3）——背景中的隱藏人物

在SATURN版中，傳說的隱藏人物亦仍然存在，玩者可在草薙京、二階堂紅丸及大門五郎的版面「NEO•GEO•LAND」中看到山崎龍二叔及藍色瑪莉姐，而在不知火舞、KING及百合的版面「KING記酒吧」中，玩者便可發現藤堂龍白、鴨王及HEAVY D三個大男人在「吞泡」，唉！唔怪得在《龍虎外傳》中香澄姐要出場啦！喂！香澄姐，你老豆原來去咗KING記酒吧「滾」呀！快啲話俾你阿媽知去踢竇啦！！


街機版畫面



街機版畫面





嘞啦嘞啦！大佬出場

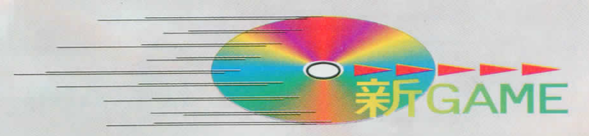
好奇怪，在遊戲到手時，筆者便立刻輸入NEO•GEO版中使用最終首領的指令，企圖草薙柴舟叔及RUGAL大爺制霸編輯部，不過好可惜入極都入唔到，好可能此指令在SATURN版是行不通的。最後，在忽發奇想之下想起SATURN遊戲的傳統秘技：「打•爆•機」，果然，在爆機後主機便自動貯藏了筆者的戰跡，而在再開GAME時，於選人畫面中便多了兩格柴舟叔及RUGAL爺的車頭相，跟着筆者便以柴舟叔、RUGAL爺及八神哥組成「極惡同盟隊」四處欺凌弱小。另於測試中，筆者亦發覺玩者即使是以EASY爆機也能使用此爆機秘技，各位讀者應可放心於能否爆機的難度問題吧。













有長腿 POLYGON 兔女郎的 TABLE GAME

VIRTUA CASINO



沙漠中的一所立體賭場！

遊戲簡介

在一片次世代熱潮當中，使用POLYGON的遊戲就如雨後春筍般出現，甚麼立體蘋果棋啦、立體波子機啦、立體圍棋啦，甚至是立體占卜都有。而這一隻《VIRTUA CASINO》，就是一隻不論在OPENING以至遊戲過程亦是全以POLYGON來表達的TABLE GAME。

其實這隻遊戲是怎樣玩的呢？那麼就要先介紹一下遊戲中的那幾個GAME MODE了。

STORY MODE

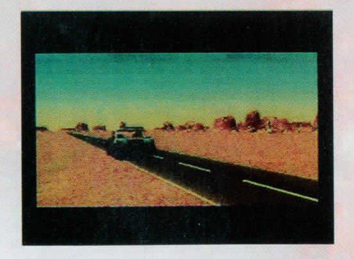
在 STORY MODE 內，玩者是一位身穿熱褲、自己駕着車子來到這沙漠中之賭場的妙齡少女，而她的目的就是要於這賭場內的各攤位上取得勝利。而於這賭場內共有 5 個遊戲攤當，分別是 POKER 牌、輪盤、百家樂、21 點及角子老虎機，而如果能全把在攤檔上做莊之兔女郎的錢全贏到手的話便可以離開。

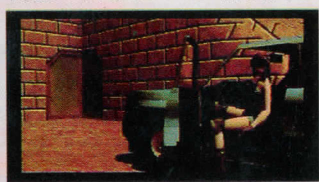
VS MODE

如果玩者想跟朋友「玩番兩手」，既不想有錢銀瓜葛，又想有人替你計數不用費神的話，那麼就可以進入這個「VS MODE」。由於遊戲性質的關係，POKER牌、21 點這類遊戲都是不容許兩個玩者同一時間使用同一個畫面的，而這隻 GAME 是沒有通訊對戰功能的，所以雙打時能玩到的遊戲就只有輪盤及百家樂。

FREE PLAY MODE

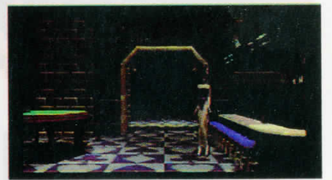
如果玩者覺得玩 STORY MODE是一件頗為沉悶的事，又想試一試這賭場的其他遊戲，就可以進入這個 FREE PLAY MODE 。而這裏的遊戲款式跟 STORY MODE 的那 5 個都是一樣的。













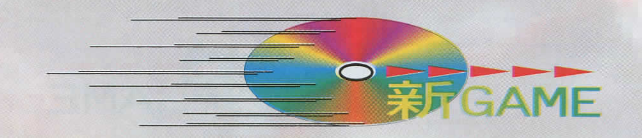
此 GAME 內是共有 5 種遊戲供給各玩者耍樂的，而筆者亦會為大家一一介紹。

輪盤

輪盤這玩意可說是全 GAME 中最易明的一個遊戲。而這遊戲的道具，是一個共 38 格，數目由 1 至 36 及兩格 00 所組成的輪盤，而玩者就需要猜一猜那粒鋼珠會跌落哪一格或者是跌落哪一個區域上。而落注的方法也有很多種，例如可以買顏色、買單雙、買號碼等等，以倍率計算當然是買號碼賠得最多啦。







百家樂

系統比較複習的一種賭博遊戲，亦都比較難學習。首先玩者一開始就要決定買莊贏或是買閒贏，落注後還可再於TIE落注（TIE即是莊閒打和）。之後那位可愛的兔女郎小姐就會莊閒各派兩隻牌，再把這兩隻牌的點數加起來，大的那一方便算贏，而你又買了勝利那一方的話，便可贏錢了。





POKER牌





玩POCKER牌的玩者是需要有些「話事啤SHOW HAND」概念的。首先電腦會派3隻牌給你及對方，而第3隻牌及以後的都是會被對方看到的。之後就由牌面大的那位話事落注，對方可選擇跟或者不跟，如此類推的直至電腦派第7隻牌，其間相方是可增加投注額及放棄。而第7隻牌是不會讓對方看見的，下注後再把自己其他的牌SHOW出來，牌面大的便可把剛才雙方的投注總額取走。

21點

非常簡單的一種賭博遊戲。首先電腦各人派一張牌，而且可給對方見到，跟着再派一張對方見不到的牌。而玩者的目的，就是要令自己手上的牌之點數之和接近21，但不可超過；和一般的21點玩法一樣，玩者手上兩張牌的點數相同的話是可以拆開來買，提高勝出機會。莊家方面沒有「食甲棍」，17點以下一定要要牌，17點以上就不可以要牌。當玩者停止要牌之後就到莊家揭開手上的牌要牌，看看那一方最接近21點。





角子老虎機





絕對是一個不需用腦的賭博遊戲。玩者只需在進入老虎機畫面前把手上的錢換成代幣，而代幣共分3種，有＄1000一個的、＄100一個的及＄10一個的，如果你用哪一種代幣去玩你就會贏取哪一種代幣。進入老虎機畫面後，玩者還可買那些相同圖案是否會以直線或斜線出現，或者兩樣都買下亦可以。

卒業R Graduation Real

女大十八變！？卒業R GRADUATION REAL





真人版卒業終於在PS登場！

或許讀者之中有一些新加入打機一族的人，所以請容許我們先講講《卒業》是甚麼。

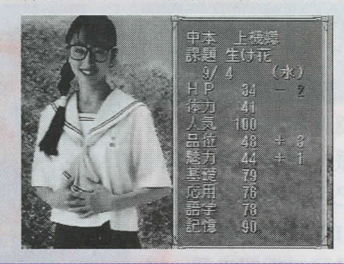
《卒業》是一隻較早期推出的育成型SLG，遊戲中你的身份是清華女子高中的老師，你要在一年的時間內，指導5位學生成材，然後看看她們畢業後的去向。基本上，這遊戲是以令5名學生考入一流大學為目標的，但因為存在着和學生結婚這種可能性，令遊戲的吸引力因而大增。

這系列除了原祖版《卒業》外，亦曾推出過續篇《卒業II》以及以《卒業》裏5位女角長大後的故事為題材的《結婚》，至於今次的《卒業R》則更「創新」，使用真人來進行，遊戲名字中的R其實便代表着真實REAL之意。

雖然如此，但這《卒業R》的創新部份亦幾乎到此為至，雖說有理由不將遊戲系統變動，但作為CD-ROM遊戲，竟然只得那麼少的配音，實在是有點浪費，至於選角方面亦是這遊戲的最大敗筆，除了中本靜是較為可愛之外，其他人物都令《卒業》FANS大為失望，所以今次的介紹亦會主要採用中本靜的畫面。以下便是她在遊戲中其中四種狀態下的畫面……



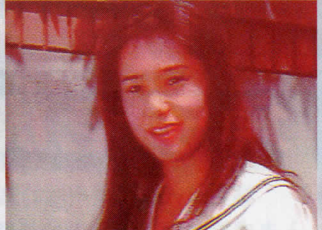


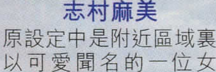




清華高中3年B組的5名學生

高城麗子
一名相當高傲的女孩，雖然在學業方面沒多大問題，但對老師不太尊重，而且品位值很易過高，所以一開始最好用個人面談的方法降低她的品性並提高對你的人氣。





志村麻美
原設定中是附近區域裏以可愛聞名的一位女孩，不過來到REAL版就……麻美最大的問題是學力較低，若不加催谷的話很容易不合格，另外她的魅力值有時也會因過高而出現色氣的狀態。





中本靜
超文靜型的女孩子，十分喜歡看書，但身體虛弱，最初的體力值只有30，若不盡早提高的話，便不得不經常休息。除此之外，亦要同時提高她的品位和魅力值才可。

新井聖美
3年B組的問題少女，最初所有數值都奇低，特別是品性及人氣，所以經常會流連卡拉OK、的士高等地方，若置之不理的話，很易會發展成為不良的狀態，所以是遊戲初期需重點處理的人物。



加藤美夏
運動萬能的女孩，為人相當樂天派，對老師的人氣值不錯，學習方面亦沒有太大的問題，倒是最初魅力值頗低，若不設法提高的話，很易會出現失戀甚至離家出走的狀態。

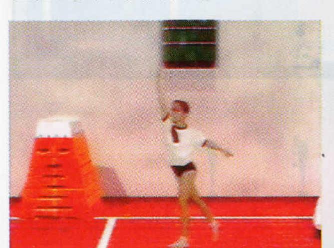


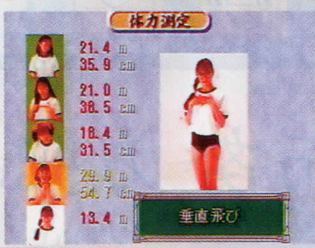
這些就是在《卒業R》裏發生的事件！

體力測定

原作中的體育祭，來到R版變成了一種叫體力測定的東西，方法是以投球及垂直跳這兩種項目來測定5名女角的健康，但實際上同樣是由體力數值來決定成績的，除了志村那種做作的可愛令人有點反胃外，其他人物在那種粗畫面下倘算合格。







初詣

在1月1日發生的另一新增事件，5名女角全部穿上和服，在寺廟前面向你這位老師拜年。基本上映像部份中5位女孩的和服姿都不錯，而當映像部份結束後，你則可給其中兩位女孩「利事」，至於收到利事的女孩，則會提高10點對你的人氣值。





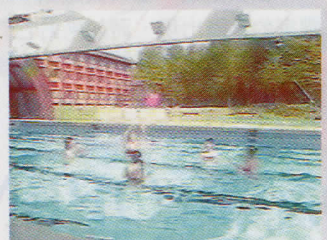


泳池開放

這可以算是遊戲的最大賣點，5名女角趁着泳池開放，於是個個都穿上泳衣游水去了，這片段不但播映的時間頗長，畫質亦相當高，而且在試玩過兩次後，發現兩次所播的片段是有所不同的，所以大家不妨多玩幾次這部份，看看到底有多少種變化。







定期試驗、卒業試驗

整個遊戲中共會遇上四次的麻煩日子，平日用功後的總結算。總之，基礎、應用、語學、記憶這四種數值會決定你的成績，但HP太低的話亦會出現臨場失準的情況。答中當然是最好的，但有時看她們答錯時所選的答案也是一種樂趣……



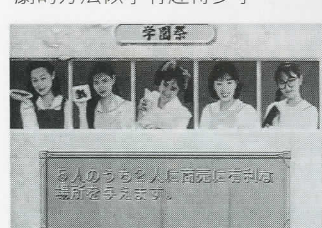


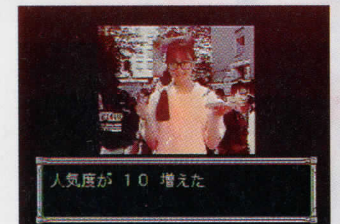


學園祭

另一個縮皮加揾苯的新設事件，其實即是原作中清華祭的代替品。設定中你要在5名學生中選出2人給她們一個可有利於做生意的地方，而被選中的學生則會因為感謝你而增加10的人氣度，感覺上原作中那種由Q版人物做話劇的方法似乎有趣得多了……

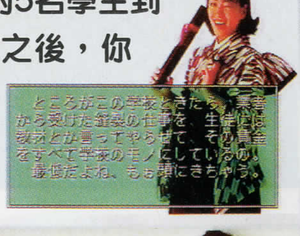






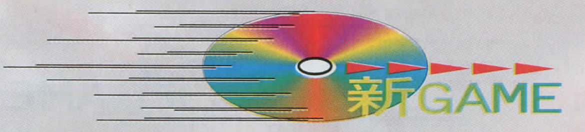
畢業典禮

經過一年的教導，你的5名學生到底去向如何？在畢業典禮之後，你便可以看到她們跟着到底是升學、就業還是和你結了婚。為免影響各位讀者食欲，志村麻美的ENDING還是不刊登好了……











三國風雲再起！昇龍三國演義



為統一中國而努力吧！！

在一陣三國誌的熱潮中，現在又有一幕新的戰爭再現了。即時式(REAL TIME)的模擬舞台令遊戲氣份更加緊張，玩者更加投入。而整個國家就盡在你的手中，而中原統一的使命亦全在君之手中。

人材的重用是勝利的關鍵！

由於在遊戲中君主是不能負責其他工作的，所以人材的重用是非常要。不論是內政，外交或戰鬥都要有一些有能之士才可順利進行，知人善用是非常重要的，所以應在參謀府的人物情報中知道武將的能力來分配官職。

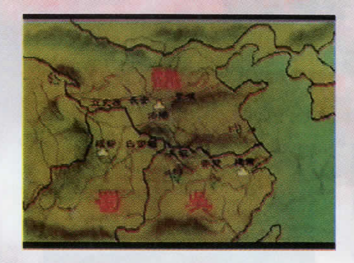
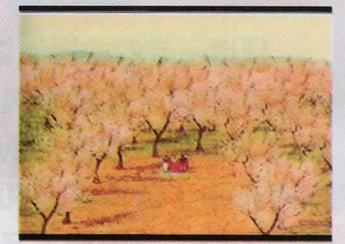
在內政方面，最重要的是任命丞相之職，大司農也是重要的職位，必需要內功能力高之武將負責，令外有一些戰鬥能力低而且其他能力也不太有用的武將，可以任用在兵器廠內任職。

在外交方面，宜成立同盟，不論在攻擊或救援方面都是有利的，最好多任用一些武將於外交方面，以方便同時進行多項外交工作。

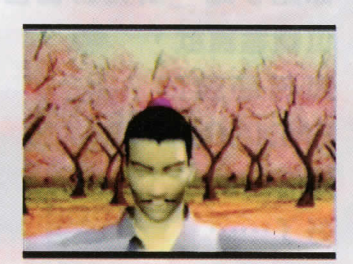
在戰鬥方面，應集中兵力組成軍團訓練或精兵，在編組軍團時要加入一些戰鬥力強的為先鋒，再加入軍師能力強的為參軍，組成強大的軍團。當萬事俱全後則統一有望。

由於這是一個模擬遊戲，所以於遊戲進行時會有大量指令及國家的官階出現，而如果對它們不大瞭解的話可對統一大業做成妨礙哩。所以以下就有一些指令及官階的圖表介紹，希望會對各玩者有幫助。

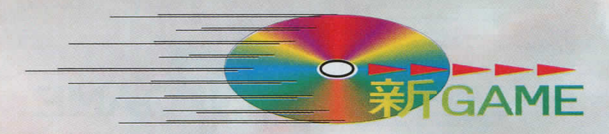
由多邊形組成的OPENING









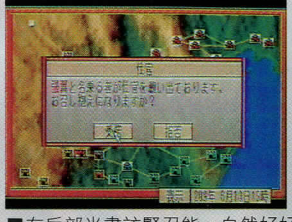


■ 嘩！黃巾賊呀！認真少有，終於可以做一做「天公將軍」了。



■人死留名，老死也可以留名？認真敬老。

■人稱「臥龍先生」的諸葛孔明，最適合他的職位當然是丞相一任。



■有戶部尚書訪賢召能，自然好好多了。

指令介紹(政治)

地圖轉換		全國地圖和城地圖的轉換
宮中	任官	任命丞相
	首都移動	可更換首都地點
	世繼決定	決定下任君王之選
	領土捧祿	封賞領土，可加忠誠
武漢堂	無官將將情報	沒有任用武將情報
內政府	任官	任命有關內政的官職
將侯相	死亡武將情報	已死亡的武將情報
兵器廠	任官	任用武將增加兵士武裝
軍部	任官	任命作戰武將
	軍團形成	組織軍團出陣
	兵士移動	可移動領土內兵士至首都
參謀府	任官	任命軍師及謀士
	人物情報	可看武將情報
	政府情報	可看各政府情報
外交府	任官	任命外交及執法官員
	同盟	與其他政府結盟約
	降伏勸告	勸弱勢力降伏
	各城說得	說得中立城加入
	攻擊依賴	要求同盟國一同攻擊
	救援依賴	要求同盟派兵救援
軍馬	移動命令傳達	傳達軍團移動命令
	攻擊命令傳達	傳達軍團攻擊命令
軍團※	水軍訓練	提高軍團水戰經驗值
	野戰訓練	提高軍團野戰經驗值
	山岳戰訓練	提高軍團山岳戰經驗值
	休息	休息
	軍團解散	軍團解散
	移動	移動軍團
	攻擊	敵城攻擊
	情報	軍團情報
	再編成	重新編組軍團
機能選擇	讀出進度	讀出舊進度
	儲入進度	寫入現在進度
	戰爭選擇	是否觀看敵人之間戰爭
	音樂	音樂開關
	動畫	動畫開關
	速度	遊戲速度
	終了	結束遊戲

※ 要軍團形成後才有

官職簡介

官職	職務
《官中》	
丞相	
《內政》	
司空	補佐皇室
宗工	管理皇室人口
戶部尚書	管理人口
大司農	稅收力UP
食料總監	補給食糧
少府	開發及製造
《兵器廠》	
執金吾	外借、兵器、開發、製造
武庫令	兵器管理
考工令	兵器生產
司金都尉	武器開發
《參謀府》	
錄尚書事	文書
尚書令	文書
尚書	文書
軍師	作軍團之參軍
副軍師	參軍
光祿大夫	(謀士)
《軍部》	
大將軍	帶兵迎敵
大尉	司令官
太常	禮儀
光錄勳	親衛軍
衛尉	近衛隊
驃騎將軍	帶兵或先鋒
車騎將軍	帶兵或先鋒
左將軍	先鋒
右將軍	先鋒
牙門將軍	比將軍高層
將軍	比偏將軍高層
偏將軍	比中郎將高層
中郎將	比校尉高層
校尉	最下層武官
《外交》	
司徒	安定民心
大鴻臚	外交
待從	外交(出使)
太僕	視察地方
延尉	內部執法
吏務監察官	地方監察
監察官	地方監察

指令介紹(戰鬥)

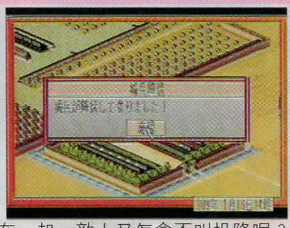
初期行動命令

總防御	全體防御
總攻擊	全體攻擊
各將出陣	指派武將出戰及分配兵士
參軍一任	由軍師指揮戰爭
總退卻	全體徹走
戰鬥開始	開始戰鬥

指令

出陣命令	派武將出陣及分配兵士
軍馬	傳達命令給已出陣武將
合圖	合作攻擊之信號
總退卻	全體徹退





■有關羽在已萬夫莫敵，更何況劉備、關羽、張飛之後再加多一個「常山」趙子龍在一起，敵人又怎會不叫投降呢？

■有時又不一定要講打講殺的，派出一名待從就可以令人把城池雙手送上。

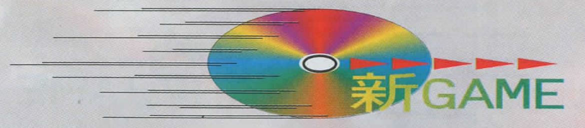


■「伏兵偷襲篤背脊」卑鄙！是卑鄙了一點，但這也是戰術之一，要以少對多或減少損失也不得不卑鄙一點。





■人弱不無能，能力低的人可以加入兵器開發的行，是不會有人失的。





塑膠 SAILOR MOON?
美少女戰士SUPER S・真主役爭奪戰



主角之爭奪戰開始！

遊戲簡介：

《美少女戰士SAILOR MOON》這動畫現在不單只在港日兩地極受歡迎，而且最近還攻入了龐大的歐美市場，再加上那些無孔不入的商品，可謂前途無可限量。雖然作者武內直子小姐說過會於連載完《SAILOR MOON S》之後就會把這故事完結，可是現在於なかよし還有《SAILOR MOON》的份兒，然而武內小姐是否這樣欲罷不能呢？

說回遊戲方面，其實這套動畫已在超任出過無數遊戲，有的是PUZZLE GAME、有的是横向動作遊戲，甚至是RPG，而對像都是一些小學生。然而這一隻是PLAYSTATION出現的第一隻《SAILOR MOON》遊戲，而廠商就選擇了最容易令人接受的格鬥遊戲模式。而在這遊戲內共有十位角色供給玩者選擇的，而她們全是《美少女戰士》的最新一PART《SAILORMOON SUPER S》中所出現的人物，而除了必有的那五位「完祖」美少女戰士外，還有、冥王雪奈、天王遙、海王美智流、土萌美及能變做SUPER SAILOR CHIBI MOON的袖珍兔。

至於遊戲系統方面，是沿用了以往最大路的格鬥遊戲系統，即是選用了一位人物後，便需要把其餘的對手打倒，繼而完成遊戲。大家是否覺得這遊戲系統實在太簡單呢？因為基本上這GAME的對像是一段的小學生，所以把遊戲系統設定得簡單點是在所難免的。

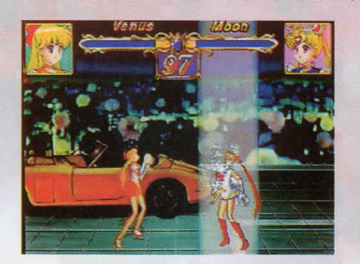
本遊戲之特點

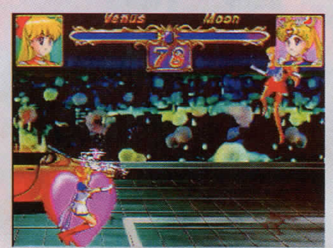
自己分配角色之能力

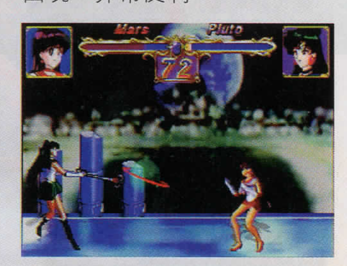
如果玩者是進入了「主角爭奪模式」或「VS模式」的話，於戰鬥前是需要玩者作一些數值的分配。而這些數據是有何作用的呢？其實它們是用來POWER UP你選擇了之人物的某部份能力，這樣就增加了每個人物的靈活性，更而可因不同玩者的興趣與習慣而有不同之數值分配。例如閣下是使用拳腳技用得非常之多的玩者，而又覺得那超必殺技大而無當，大可把大部份之數值加至拳腳處，把這方面的威力增大。

方便地看到出招表

如果玩者要一面玩着遊戲，一面要找尋各人物的出招方法，可是一件非常麻煩的事哩，有見及此，本GAME是有一個簡易的觀看出招表之方法的，這方法就是首先進入練習模式，跟着於1 PLAY選擇你想看到出招表的人物，而於2 PLAY則隨便選擇一個人物就可以了。當進入了戰鬥畫面後，只要玩者一按PLAYER 1之START鍵，那PLAYER 1所選擇的人物之出招表便會於畫面上出現，非常便利。



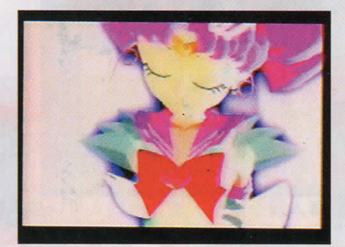






OPENING畫面









三大遊戲模式介紹





主役爭奪戰模式

這亦其實即是本遊戲的STORY MODE，玩者需要在那主要的6位角色中選擇一位，再跟其餘的美少女戰士戰鬥，如果可以把她們全部打倒的話便可以達成為主角的目的。然而有一點玩者是要注意的，就是那四位新的美少女戰士於這個模式是不能被選擇的，她們就是土萌美、海王美智流、天王遙及冥王雪奈。而除非玩者使用不同的人物去爆機，不然就算用甚麼難易度、續不續版也好那爆機畫面也是一樣的。

對戰模式

如果玩者希望可以用一用那四位新的美少女戰士的話，那麼就可以進入這個遊戲模式。而這遊戲模式跟STORY MODE的差不多，於戰鬥開始前也是需要玩者為其選擇了的人物之某方面之能力POWER UP，而不同之處只是玩者可於這裏是可自由選擇對手，還可跟2 PLAY作對戰。

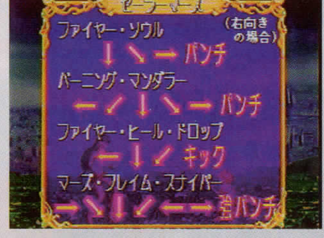
練習模式

這模式早於（STREET FIGHTER ZERO）中出現過，是供給玩者在這裏作練習招式之用。首先玩者在那十名角色中選擇其中一位，跟着再選擇多一位作為其對手。而於這模式內是沒有任何體力及時間的限制，故玩者大可在這裏練過飽。如果想知道這角色是怎樣出招的話，大可按一按START鍵來看一看那出招表。









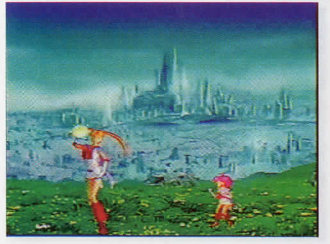


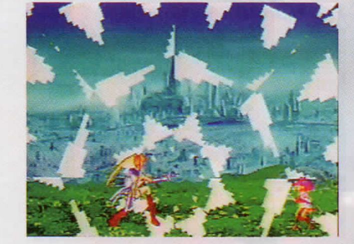
■月野兔之爆機畫面

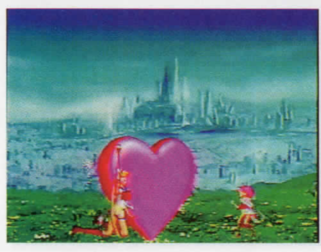
SUPER SAILOR MOON

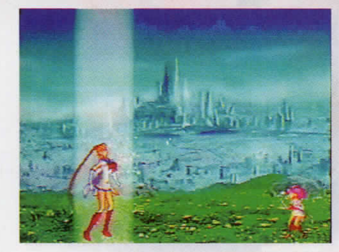
原名月野兔，由於她前一世是月星公主，故雖然她做事時常撞板，又大頭蝦，但也迫不得已成為了美少女戰士們的隊長。雖然性格上有點冒失，但也有她的凝聚力，故可以把所有美少女戰士的力量集合起來。

至於在這遊戲內的招式方面，是屬於可攻亦可守的一種。她的常用必殺技「月冕飛擊」是一種飛行道具招式，故用來牽制敵人的非常有用的；還有那招「求求你！銀水晶」更可把跳過來的敵人擊退，但攻擊範圍就比較細。至於她的超必殺技，輸入方法比較容易，而且效果也不錯，雖然出招時間頗長，但只要小心使用便不是問題。





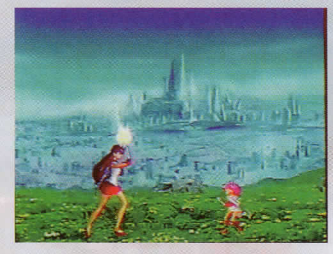


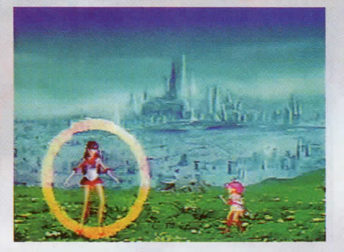


SAILOR MARS

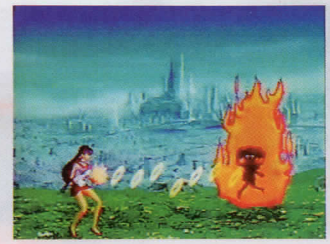
原名火野麗，是火川神社的一名巫女。而她的性格跟其守護星火星一樣，非常火爆激烈，而且時常與隊長月野兔有所爭執，可説是一對歡喜冤家。

由於她是火星戰士，所以她的必殺技亦以火炎攻擊為主。就以她的飛行道具攻擊—「火炎飛散」就跟在動畫中的一樣，把一張燒着了的符咒掉向對方，中招後可會全身着火的哩。而SAILOR MARS另一招必殺技是非常好用的，這就是「火引慢陀羅」，因為當她使出這招時會投出七個會廣散的金色光環，使敵人的中招機會大大提高。







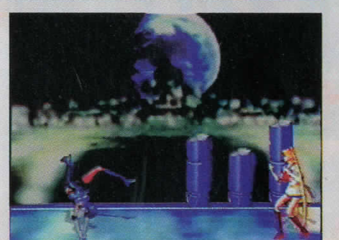
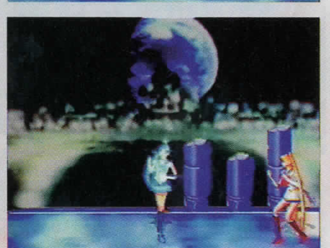


SAILOR MERCURY

原名水野亞美，是一名智商高達300的天才美少女，正因如此，她的成績往往是全校之冠。而性格方面，跟火野麗正好剛剛相反，往往表現出女性溫柔的一面，而且處處為人着想。但就比較內向，難與人交際可説是她的弱點。

至於遊戲中所出的招式，大部份都是水系攻擊來的，除了那招像春麗的轉身腳。而她也有飛行道具攻擊的，這就是「皂泡分飛」，這招會造出一些小肥皂泡，再而飛向敵人處，雖然攻擊力不是太大，但勝在出招時間較短，敵人中招的機會也會大些。



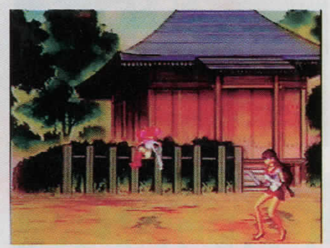



SAILOR CHIBI MOON

原名袖珍兔，是月野兔於未來與地場衛所生的女兒，而為了拯救未來的月野兔故從未來而來。然而經過一番戰鬥後，她的力量終於得到承應，也成為了美少女戰士其中一位成員，名叫SAILOR CHIBI MOON。

至於在遊戲內，她亦不失為一個好使好用的人物。因為她個子細少，故此可比較容易地避開對方的攻擊。然而她的超必殺技「飛馬之助威」更是非常利害的招式，因為這招是不能防禦的，雖然需要頗多的時間去使出，但也非常好用。

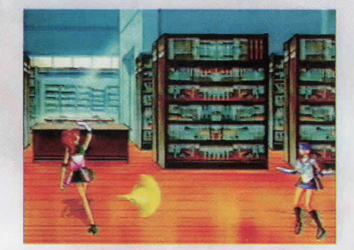
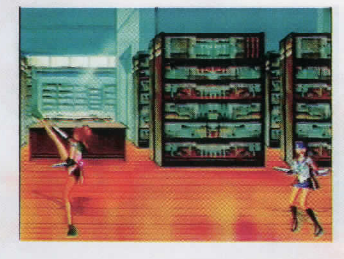
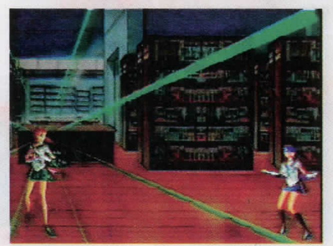





SAILOR JUPITER

原名木野真琴，是個子頗高的一位美少女戰士，而且有驚人的體力，連很多男孩子也比不上。但不要看她時常粗粗魯魯，其實她是一位烹飪高手來的。至於性格方面可謂內柔外剛，只要小心留意不難發現她的溫柔一面。

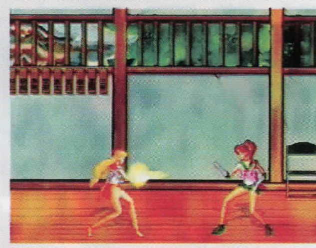
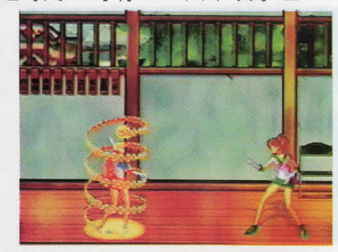
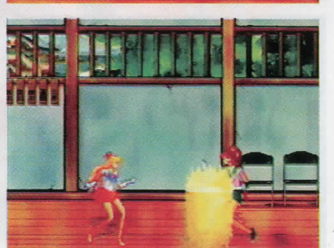
至於出招方面，她的「超霸雷延」可説是最常用的一招，因為這招的出招時間不會太長，而且輸入又不是太困難。而她的超必「木星進化」亦是一招很強的招式，因為當JUPITER使出這招時放出大量電球，對手是很難避到的。

SAILOR VENUS

原名愛野美奈子，亦是前作《SAILOR V》的主角。於還未找到月野兔之前是當SAILOR MOON的替身，因為她們的樣子可謂非常相似。

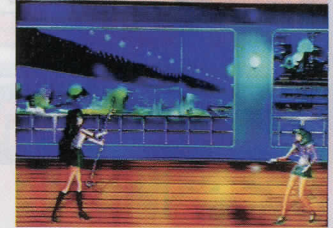
至於遊戲中所使出的招式，大部份也使用了她那條長長的心形鞭，所以其攻擊範圍也頗廣，而她的必殺技「新月光線」也飛行道具招式來的。如果要講多HITS數的攻擊，就不可不提她的必殺技「閃耀鎖鏈攻擊」，這招是首先是揮出長鞭，再打於地上，而地上再冒出一條光柱，如果與對手接近時用，可有三、四下攻擊哩。


SAILOR PLUTO

原名冥王雪奈，第一次出現時是於《SAILOR MOON R》，而她手握着的就是時間之門的鎖匙，亦是她協助SAILOR MOON等人去拯救未來的水晶東京。而在新一輯故事她則以冥王雪奈這大學生的身份出現。

至於遊戲內之招式方面，必殺技就只得三招，分別是「死亡光球」，這是一招空中飛行道具攻擊，可是是攻擊不到袖珍兔的；還有一招叫「星之回轉」，是把她手上的鎖匙揮動；最後一招是超必「克羅那斯之颱風」，是把一個龍捲風吹向敵人。



SAILOR URANUS

原名天王遙，是《SAILOR MOON S》才出場的人物。在未變身前時常以非常男性化的打扮出現，然而跟JUPITER一樣也是以物理攻擊現稱，所以她的出現可說是對真琴的地位之一大威脅。

至於遊戲內之招式方面，跟PLUTO一樣亦是得三招，分別是「星球攻擊」，這招比較像TERRY的POWER WAVE，都是於地上閃出一道光速去攻擊敵人；另作還有「天王星攻擊」，這是身體攻擊，她會沖向對方，於埋身時再加多一個釣拳；而超必是「太空宇宙兵器」，這亦是一段的飛行道具攻擊。

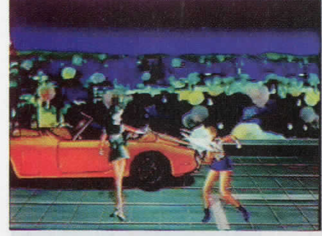





SAILOR NEPTUNE

原名海王美智流，是一位非常溫文意雅的少女，跟水野亞美一樣，亦是一位品學兼優的學生，而且有一流的拉小提琴技術。然而她跟天王遙的感情亦非常好，不過以天王遙這一身打扮，很容易令別人對她們的關係起疑。

至於遊戲內之招式方面，也是有飛行道具及對空技的這些基本技之人物。例如很像昇龍拳的「淺水冰刀」及用飛行道具攻擊的「深之沉沒」。而她的超必殺技「深海反射」出招時畫面亦非常華麗，但出招卻頗浪費時間，故要小心使用。



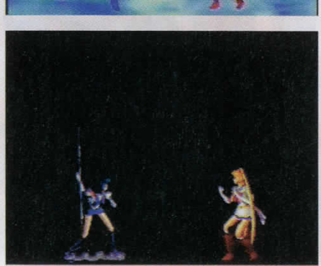



SAILOR SATURN

原名土萌美，是科學家土萌博士的女兒，而她亦是到現時為止最新的一位美少女戰士。

至於遊戲內之招式方面，她可說是比較特別的一位，因為她是唯一一位沒有飛行道具攻擊的人物，盡管如此，也不失其可用性。例如她的必殺技「沉默之步行」是用一個黑色球體把自己包住，這樣一來可以防禦到敵人的飛行道具攻擊，又可攻擊敵人。然而她的超必殺技「沉默之灰色地帶」在輸入指令上是會比其他角色困難得多，所以各玩者也不要其望自己於遊戲中會使用得得心應手。








有SM女王座陣的PUZZLE GAME

對戰PUZZLE蛋



這是一隻怎麼樣的PUZZLE GAME呢？

自從COMPLE推出了對戰PUZZLE GAME《PUYO PUYO》後，不論在港日也大受歡迎，而這類遊戲就像雨後春筍般於這遊戲界出現，而這一隻《對戰PUZZLE蛋》亦可算是接着這個PUZZLE GAME熱潮之產物。

其實早於前年KONAMI已為PLAYSTATION出了一隻《TWIN BEE 對戰方塊》，也頗受歡迎。而今次所推出的其實是移植自同名的業務用遊戲。至於玩法方面，其實基本上都是屬於《PUYO PUYO》的玩法，亦是需要玩者把同顏色的方塊聚在一起，繼而消失，當然還要利用那些究極之連鎖技把大量的磚頭掉給對方。但既然是KONAMI出品，當然是不會全無意的，而這隻GAME吸引人的可說是那些超爆笑的人物造形，還有那很容易造成多次連鎖的遊戲系統。

遊戲簡介

雖然說是跟《PUYO PUYO》差不多的玩法，但內裏也有頗多不同之地方。首先，於這隻GAME內那些同顏色的方塊只需三塊一起便可以消失，而這樣的話連鎖的機會便會大大增加；還有的是於遊戲進行時是有會有些特殊方塊掉下來影響玩者進行遊戲的，而這些特殊方塊共有三種，分別是吃蛋方塊、封鎖方塊及解封方塊，先說說它們的功用吧。吃蛋方塊是一種永遠一開始都是被封鎖着的方塊，但只要玩者在它旁邊把方塊消失，它就會解封，而且會勇往直前的把它面前之方塊吃掉，然而會把它最後一粒所吃下的吐回出來，而且把它解封。而封鎖方塊故名思義，是會把它旁邊的方塊封起來。而解封方塊則剛好相反，是會把它旁邊的方塊解封。而本GAME最不同的地方，就是當自方有連鎖攻擊時，是會送給對方一些被封了的方塊，而且這些被封鎖了的方塊並不是隨便亂掉下來，是會跟據每個不同人物之不同格式而跌落的，每種格式也有它的風格及對付方法，而且有難有易，而這系統亦可說是此GAME之奧義所在。

遊戲要訣

首先玩這類PUZZLE GAME，一些非常基本的連鎖概念是一定要知道的，例如簡單的二連鎖、三連鎖。而攻略此GAME最重要的是要瞭解每位人物的掉方塊格式，繼而在自己砌方塊時留有適當的位置，方便自己作反擊之用。舉一個例子吧，如果對手是電單車店的J.J君，他的格式是會從地底冒出一排排的方塊，而且每一層方塊的顏色也一樣。而對戰戰略是把方塊兩粒兩粒的放在最底，而且於旁邊留一格空間，當地底冒出方塊時，只要在這空間處放一同一顏色的方塊下去，這樣便會來過連消帶打，有幾多層，扣幾多層，非常實用。

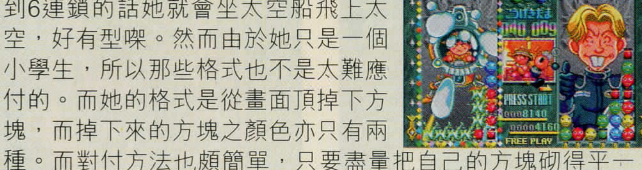





■ SM女王之變身過程

人物介紹

麻子（五級）

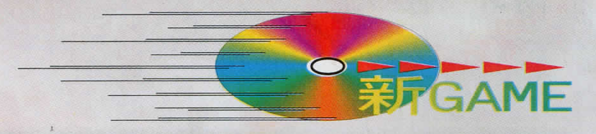


小學3年級生一名，如果給她做到6連鎖的話她就會坐太空船飛上太空，好有型㗎。然而由於她只是一個小學生，所以那些格式也不是太難應付的。而她的格式是從畫面頂掉下方塊，而掉下來的方塊之顏色亦只有兩種。而對付方法也頗簡單，只要盡量把自己的方塊砌得平一些及把同一顏色之封印方塊放在一起。

企鵝先生（初段）



身份是水族館勤務員及住客的企鵝先生，如果給他做了6連鎖的話是會變成企鵝王帝的。雖然只是一隻小企鵝，但也比麻子還要強。他的格式是梅花間竹的掉下一行行的方塊，而且每行的顏色也是一樣。而應付的方法是在畫面上留下一至兩行之空間，而在這空行旁放下一些兩粒一齊的方塊。

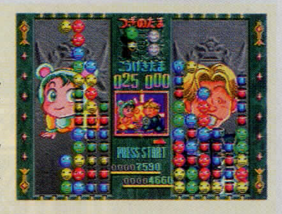


澤田麻由（二級）



可愛的女高中生一名，如果想見見她做偶像歌手的樣子的話就試試6連鎖吧。至於她的掉方塊風格方面，跟企鵝先生的差不多，也是會給對手一行行的方塊，而有所不同的是她的方塊是從畫面兩端跌下，而且向中間迫近。應付方法是把畫面兩端留空，但最低要放一粒未被封之方塊，而兩旁再放同顏色之方塊兩粒。

小玉（八段）



可不要看她人仔細細，其實她的掉方塊風格是非常之難應付，而且更可以急速成長，成為可愛的兔女郎。而她那掉方塊風格，是於畫面頂跌下方塊，而且是打橫一行同顏色。因為要把方塊造成一個平面是一樣很困難的事，故此她掉下來的方塊是會非常凌亂，故而大大減低了反擊的機會。

木偶先生（三段）



由兩位神秘人所控制的木偶先生，在6連鎖時是會發放大量導彈。至於它的掉方塊風格，是從畫面之低部冒出，及於畫面之兩端向中心放下。而因為它的風格是上下夾攻，所以也頗難應付。而對應之方法是在它冒出來的方塊裏開出一條空間，跟着再進橫向連鎖。

龍（六段）

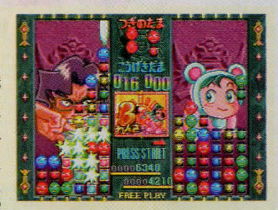
被喻為愛與正義之格鬥家，而掉方塊風格可説是大堆頭的那類型。因為他會於畫面上掉下6條方塊柱，而每一條方塊柱也是同顏色的。而對應之方法也頗麻煩，首先要把畫面中的某一、兩條方塊條除去，而且最好是梅花間竹的，跟着再於兩條方塊條之間開始作連鎖。

政（二段）



壽司屋之老板，不要被他的善良外表所騙，因他一連鎖起上來就會連壽司盆也掉給你。至於風格方面，他就比較容易應付，因為他是會處畫面之右方開始，把一行行的方塊向左而面掉下。對應方法也頗簡單，只要一開始於畫面之右面留有空間，待方塊掉下來再進行橫向連鎖。

大月先生（五段）



高校教師一名，平時梳個飛機頭，而連鎖時會發電，很恐怖。説回他的風格，他是會把那些方塊於地底冒出及於畫面上跌下，亦是一個上下夾攻風格。由於他是會把那些方塊平均地於畫面之上及下出現，所以要反擊可有一定之困難，那麼玩者就只可忍耐，等下面寬方塊有一定的數量時再使用橫向連鎖。

CHERRY小姐（一級）

會變SM女王的護士小姐，而大家也被她的姿色所級近。風格方面，她是會於畫面中間掉下四行方塊，而每一行也是同顏色的。應付方法也非常簡單，只要一開始把畫面中間之空間留着，待她把方塊掉過來時玩者便可從畫面之兩邊進行橫向連鎖，如果想增加連鎖效果可以於畫面中間平排地放三粒不同顏色之方塊。

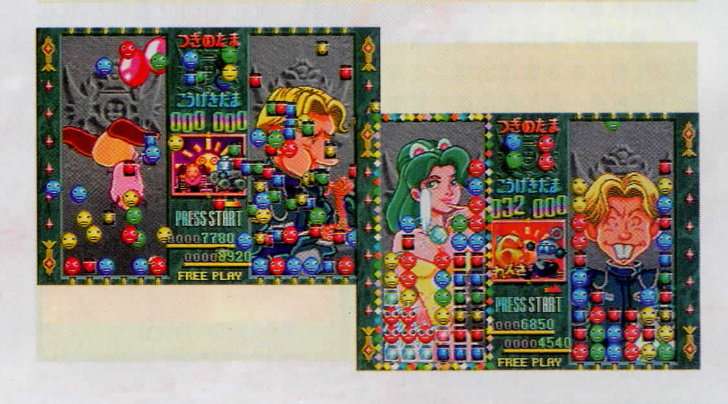
J.J（七級）

全隻GAME格式最差勁的一個人物，如果不給他一記六連鎖的話可是一件對不起自己的事。而他的風格是從畫面之底部冒出方塊，而每一橫行也是同顏色的。如果要作最大之反擊玩者就要忍耐，首先在於開始時把同一顏色之兩粒方塊放於畫面低，待畫面之一半全時他送給你的方塊時再把那兩粒方塊弄掉，那麼，六連鎖就實走唔甩啦。

毛毛（四級）



一隻會隨地小便的可愛小狗，而其格式差勁程度只是比J.J好少少。而牠的風格是從畫面之最右方把三行方塊掉下，而每一橫行也是同顏色的。應付方法也非常簡單，只要在畫面之右面留三格空間，等那些被封了的方塊升至畫面之大半，跟着再於其頂把三粒同顏色之方塊平排，那麼六連鎖又有得你受啦。







超綺麗的SLG.
GOTHA2·天空之騎士



補給線

如果大家有留意上一期所介紹的《GOTHA 2》的話，也會知道於第五版的「襲擊」中是會有一個故事之分枝出現的，而於上期已經介紹了其中一條（選擇繼續戰鬥那條），而今期就會把另外一條路介紹給各玩者。

如在「襲擊」那版選「中止戰鬥」的話，跟着就會進入一版叫「補給線」的STAGE，然而這亦是一版不難對付的一版。玩者今次之任務是中斷敵人之補給線，而方法就是把畫面中之敵人消滅。至於敵人的實力方面，總共有8架輕形戰鬥艇及一架指揮艇出擊，而且於遊戲初它們還是集結於地圖之左下角及右下角。不單如此，因為集結於版圖右邊那隊有指揮艇之存在，所以它們是會造成D1隊形向你攻擊的；而左方的輕形戰鬥艇因沒有指揮艇出擊，所以只是一盆散沙而已。至於我軍方面，亦可以派8架戰艇出擊，如果玩者應為要小心為上的話，大可連輸送艇也派出。至於戰術運用方面，因為敵軍派出兩個部隊，所以我軍亦要分成兩隊，讓指揮艇帶領着四架戰艇與右下方的那隊決戰，而敵軍其餘的雜魚部隊就讓我軍的其他戰艇給它好好料理一下吧。至於隊形方面，筆者就用A1隊形，皆因我的指揮艇夠強，可以殺它們一個片甲不留。







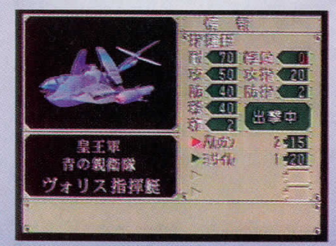


合流

非常容易就把反亂軍的基地補給線截斷，而且把它們打至落花流水。然而經過這裏後，主角一行人就會跟皇王軍合流，一起對付反亂軍。

既然是一起作戰，皇王軍於這次任務之中是會派出緩兵支緩的，這就是一架於藍色皇王軍旗下的指揮艇，此艇的作戰能力一般，而且只有匹夫之勇，所以真正幫助到的地方不多。至於反亂軍方面，今次派出3隊共9架戰艇出戰，而它們的位置分別就在於：地圖的最下方，有3架戰鬥艇；而於畫面之左面有一指揮艇帶領着兩架戰鬥艇前來攻擊；而最接近我軍的還有3架哨兵艇。

由於這版的版圖也不是太大，敵人很快就可以攻到上來，所以需要組成隊形的必要亦大大減少。至於攻略方面，其實本版最大之威脅是那數隻戰鬥艇及那指揮艇，所以玩者最好於這版內主動一點去攻擊它們。然而由於位置的關係，敵軍的三架哨兵艇會一開始就會圍着王皇軍的指揮艇攻擊，不過玩者大可不用理會，任由它自生自滅吧，而且最好是把其中一兩隻哨兵艇打沉才戰死。而這也是拖延哨兵艇們時間的好方法，讓我軍有更多的時間去對付戰鬥艇們。









皇王

由於有皇王軍之幫助，所以於上一個STAGE可以更容易地把反亂軍打倒。但既然有權利就必有義務，當皇王軍需要你的時侯，主角一行人就要處中協助。

由於皇王軍之輸送艇的航行路線被洩露，然而反亂軍也知道了這個消息，所以一早把大軍集結在輸送艇的航道上，進行「攔途截劫」的計劃。而主角一行人的任務就是要保護這隻輸送艇。

然而那輸送艇也不是全無保護的，於它的後面有兩隻重形戰鬥艇作掩護。而敵軍軍力方面，於輸送艇之左面有一架指揮艇帶領着四架輕形戰鬥艇前來攻擊，而右方還有一隊組成D3隊形之戰艇，它們其實是由四架戰鬥艇及一架指揮艇所組成的。

然而由於輸送艇有着頗高的移動力，所以在反亂軍未夾攻到來時它已經能逃出生天，頂多只會捱一、兩炮，其實真正被夾攻的是後面那兩隻輕形戰鬥艇，不過既然它們又不是主要保護目標，還是讓它們自生自滅吧。至於隊形方面，筆者建意使用A2陣式，而且把高移動力的戰艇放於最外面。當敵軍包圍着那兩隻無助的重形戰艇時，我軍再於近距離散隊，把它們重重包圍，那麼敵軍就真是插翼難飛啦。










任務

就算玩者於「襲擊」那版選擇哪一版，而最終兩條路都會在這一版結合。而這個STAGE的敵軍配置跟上期介紹的最後一個STAGE「基地奪還」差不多，都是以一些重型炮台為主力。然而不同的地方，就是這版連一隻戰機也沒有，取而代之的是一些攻擊力比炮台更強，而且會行會走的防禦系統，它們的耐久力也不低，故要把它們消滅非要數隻戰機夾攻不可。

至於我軍軍力方面，又有新的機種可選擇了，這就是可以於雲低航行的潛航艇。就讓筆者簡單地介紹一下這機種吧，它與其他機種不同的地方是它可以在雲之下層飛行，而且於這個情況下在戰鬥之3D畫面及雷達是見不到的。不過，看就雖然看不到，但也有被人襲擊的可能，而且於雲層下飛行移動會被減低，所以除非潛航艇已接近敵人，在普通情況下就盡量於雲上飛行，然而此機火力也不是太強，是絕對不可做主力的。

至於本版的船位置之分配方面，由於這版跟「襲擊」一樣，都是一個長方形之版圖，所以又用那橫掃千軍的A2隊形就最適合不過啦。而且這時又可用多個一隻的指揮艇，那麼就可以組成兩個隊形了。而筆者就把兩枝隊形也調校為A2隊形，一前一後，中間還把那輸送艇夾着，那只要前方有甚麼損傷，輸送艇就可立即跟它修理，減低了戰機之損失。









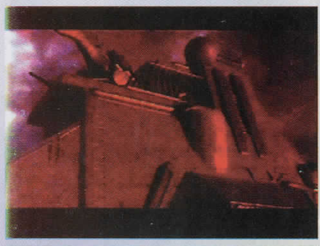




決斷

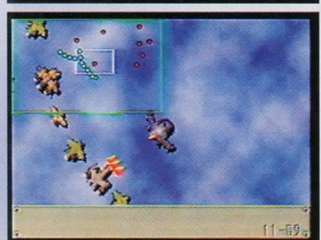
玩者把那些防禦系統消滅後，就會見到畫面上有大量對話出現，而且皇王國之五位領導人之一：朱色之皇王更會與你對話。不單如此，玩者更要從中作出一個選擇，就是選「繼續戰鬥」或者是選擇「停止戰鬥」，身為熱血編輯的筆者，當然是選擇「繼續戰鬥」啦，而筆者就進入了這個名為「決斷」之爆機STAGE。

不錯！當玩者完成此版後就可以看到ENDING畫面，雖然只打了十多版，但也可說是最快見到ENDING的一條路。還是說回此版之攻略吧，這裏的敵人跟上一個STAGE一樣，也是一隻戰機也沒有，對付你的就只有那些防禦系統。然而雖然它們的數目跟上一版一樣，但版圖大了，所以它們的位置也非常零碎，而我軍今回可說被它們包圍了，所以那A2之隊形是不可以再用的。幸好的是今回又多了隻指揮艇來協助你，雖然所派出之戰機是不足以組成三隊戰機隊，但無論如何也是多了一隻非常好用之戰艇。至於配陣方面，筆者見意盡量少用重型戰鬥艇，因為它行動太慢，就算有幾強殺傷力都沒用。所以還是實實際際，多用戰鬥艇及輕形戰鬥艇來打遊擊戰，效果是頗為理想的。







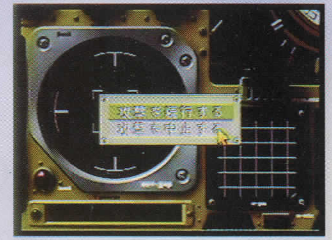



乘着不安的心情

如果在這裏就說是完成遊戲攻略的話，我想是不大可能的，各讀者也不會放過我，所以筆者是會繼續介紹本GAME之各分枝路程的。

當玩者完成了「任務」這STAGE後，如果玩者選擇了「停止戰鬥」的話，那麼就會進入一版名叫「乘着不安的心情」的STAGE。由於在上一次之對話當中主角一行人與皇王軍有着嚴重的意見分歧，而當主角知道朱色皇王就是殺死他父親的兇手後，便決心與皇王軍脫離聯盟關係，而且更與他們為敵，然而以皇王軍現在的軍力，以後的戰鬥絕對會是一場苦戰。

今次主角要對付的，是五位皇王之一，朱色皇王的軍隊。首先說說敵軍之軍力吧，於版圖之右上方有一架皇王坐的運輸艇，而其旁邊有四架重型戰艇所保護；另外還有一架戰鬥艇帶着四架戰鬥艇前來攻擊。然而由於它們是朱色皇王的親衛隊，所以不論是攻擊、回避及防禦能力也非常高。至於我軍配置方面，筆者亦是用回以往的兩隊隊形，而中間夾着那部輸送艇，再用兩架潛航艇於旁邊作掩護。但由於敵軍之武器射程奇廣，故用以往兜去敵人旁邊的戰術是不大有用的，而玩者可試試那D1之隊形，及將那兩部重形戰機放於最前。









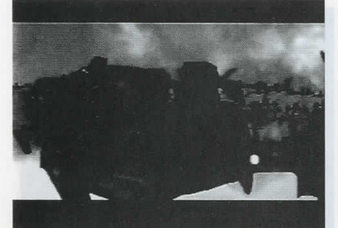


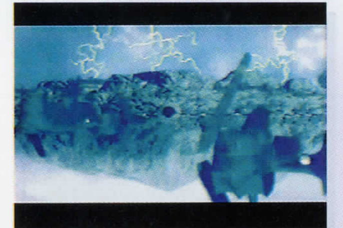

神域

嘩……嘩，好得人驚呀，點解會有咁多敵人㗎？數數埋埋總共有13隻敵軍戰艇，而且隻隻都咁犀利，叫人點打呀？

WELL，其實這版叫「神域」，亦是通往神聖大陸之必經之路。正因如此，黃色皇王旗下之皇王軍就把大量軍力集結於此，以防主角一行人進入神聖大陸，破壞內裏的制御系統。現在先說說敵軍的軍力，首先於畫版圖之中央有一皇王軍的運輸艇，是一隻沒有攻擊力卻又會自己駛入我軍陣地之傻瓜機；除此之外在它的上面及下面皆有兩隻潛航艇，而前面則有四架輕形戰艇作前鋒，後面又有兩架重形戰鬥艇及一架指揮艇作後防。

說到戰略方面，筆者就覺得這絕對是一場硬扙，因為敵軍之實力是在我軍之上，尤是那些無堅不破的重形戰鬥艇及非常喜歡使用散彈炮的潛航艇。那些散彈炮恐怖的地方就是可以一次過把集結在一起的我軍戰艇全部攻擊，而且扣你二、三十點耐力，可憐那小小的輕形戰鬥艇又可以受幾多炮呢？所以在這種情況下編製要非常小心，先把次要的指揮艇放於最前，再作D1之隊形。當第一隊就快被擊敗時立即散開，好等第二隊立即飛上去作支援，而第一隊則在此空檔時間作修理。









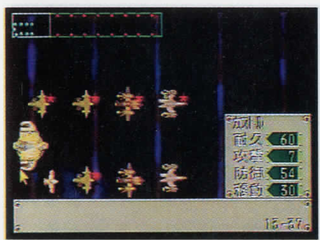


神聖大陸

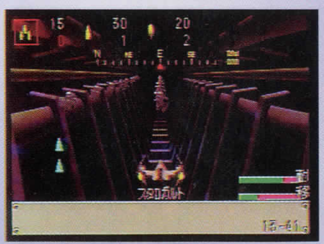
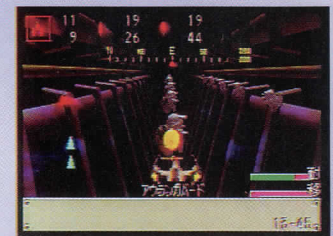
幾經辛苦，才把那黃色皇王軍打敗，尤是那四架重型戰鬥艇，它們利害程度，簡直令到筆者玩到死去活來。現在終於可以進入神聖大陸了，那麼於裏面會有甚麼等待着我們呢？

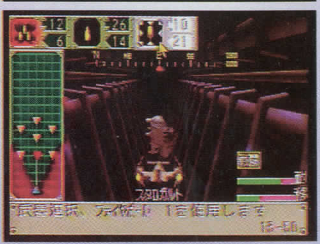
進入了神聖大陸後，第一個要過的難關就是16個神聖大陸的防禦系統。它們的分佈是共分兩排，於版圖之上方及下方各有一排，而每排有8個。既然說是神聖大陸之防禦系統，它們的攻擊力是非常之強，如果是那些輕形戰鬥艇的話很可能會被它們一下擊沉，所以如果要於這版取勝的話一定要利用敵人的一大缺點一不能移動。

基本上要於這版取得勝利是不難的，只要懂得一些要點便可以了。上文已經說過那些防禦系統是不能移動的，而它們的攻擊範圍亦有所限制，所以於好幾個地方對於玩者來說就是不死位，在這裏玩者無論怎樣攻擊它都不能作出反擊，那究竟這些不死位在哪裏呢？其實很簡單，它的旁邊就是了。所以基本上這一個STAGE只要一隻戰艇出戰也可取勝，是比STAGE 1更簡單的一版，而這亦是一個給各戰艇升LEVEL的好機會。至於隊形方面，筆者就用了像個「1」字的A3隊型，因為這樣就可讓每一隻戰艇也有機會攻擊到敵人，從而提升LEVEL。







傳說

經過了上一個STAGE之後，相信玩者的各種戰艇已修理完成了，而且大可於今個STAGE作一個全軍出擊。又既然上一個STAGE是這麼的易玩，這版再不會那麼便宜玩者的啦，因為這版要對付的，是青之皇王軍的戰艇。

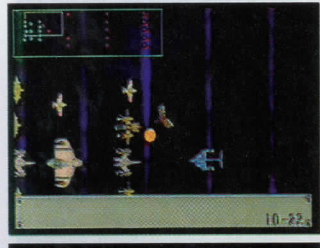
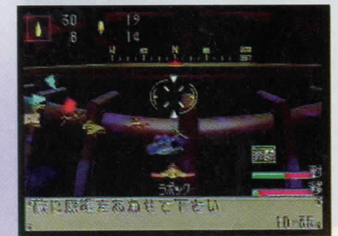
於戰鬥還未開始時，敵軍已非常整齊的排例於版圖上。敵軍今次共派出三隊戰艇，每一隊戰艇皆由一架指揮艇所帶領。而這三隊戰艇也由不同類形的戰機所組成的，最接近我軍的是輕形戰艇，其次的是戰鬥艇，最遠的是重形戰鬥艇之艇隊。

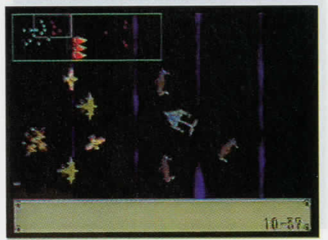
玩者可能會認為敵軍會以三個A2隊形向你攻擊，但這樣想就大錯特錯，它們是不會使用任何隊形的。不但如此，於最接近我軍的那隻指揮艇及那些輕形戰鬥艇會於遊戲一開始就向我軍的主指揮艇攻擊，而指揮艇很可能在它們的一輪夾攻之下而戰死。所以這絕對不是逞英雄的時侯，還是「退一步海闊天空」，讓旁邊兩部重形戰鬥艇作掩護吧。然而另一方面，不要讓開頭的那四隻輕形戰鬥艇浪費你太多彈藥及時間，因為於後面還有那些非常利害的重形戰鬥艇，而且它們也非常難纏，如果它們迫近了但之前的輕形戰鬥艇仍未清除的話，這會使玩者再次進入苦戰之中。









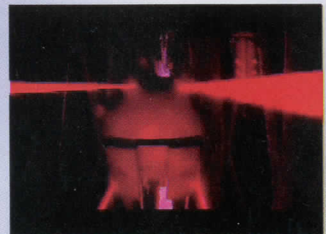
遺志

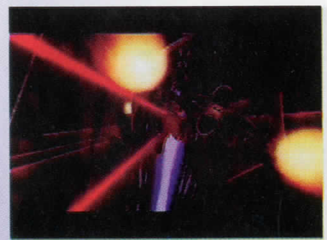
現在連青之皇王軍也給我們打敗了，那麼是否意味着皇王軍只餘下灰色及黑色這兩隊呢？

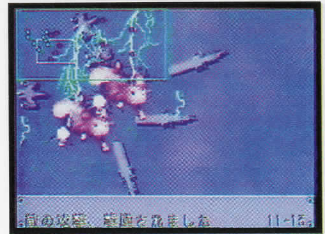
於這個STAGE中，玩者再不需要對付那些甚麼皇王軍了，取而代之的是於神聖大陸內，有自動找尋敵人及作戰系統的無人戰艦。全個版圖共有無人戰艦十隻，每隻之耐力皆有八十，而且其攻擊力及防禦力皆在我軍之上，而且距離也頗大。

首先筆在這裏講解一下那些無人戰艦的作戰特性。由於它們的移動力頗高，所以能於很短時間內進入我軍陣地，然而它們的武器—散彈炮亦非常利害，這武器可於同一時間攻擊我軍多部戰艇，而其破壞力是會跟據其攻擊目標是否接近爆炸中心而定，愈接近爆炸中心那破壞力就愈大。而且這武器的射程亦非常之遠，這會令我軍時常不能作出反擊。但這些無人戰艦也不是完全沒有缺點的，就是在自軍主攻時它們是不懂反擊。至於戰略方面，筆者提意用以靜制動的方法，待那些無人戰艦自己駛來我軍陣地，再把它們來一個大包圍，而且要盡量於它們作出主動攻擊時把其消滅。不然，你那些輕形戰鬥艇很難可以捱得多個一炮，就算是主指揮艇，亦會在三炮之內被擊沉。

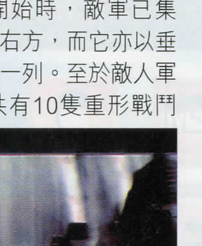






深淵



果然不出所料，五隻顏色之皇王軍已給主角一行人打倒了3隊，而於這版「深淵」主角們要對付的，就是黑色皇王旗下的皇王軍。

於遊戲開始時，敵軍已集結於畫面的最右方，而它亦以垂直一字的排成一列。至於敵人軍力方面，總共有10隻重形戰鬥艇出戰，而且中間還夾着3架指揮艇，後面還有隻會自動來送死的皇王軍輸送艇。其實論遊戲難度而言，這STAGE其實比上一版打無人戰艦容易很多，因為無論是移動力及攻擊力，那些重形戰鬥艇都遠遠不及無人戰艦，但雖然如此，也不可以輕敵的。

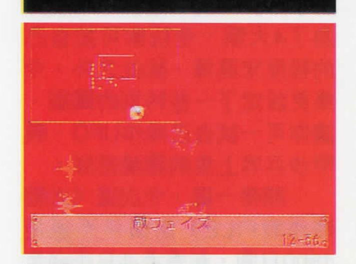
説回此版的攻略吧，就在隊形而言，筆者還是使用本人最愛使用的A2陣式，亦是要把移動力高的戰艇放於最外面。而且還要在主指揮艇後放一架輸送艇，使中了大炮的主指揮艇可以立即修理。而敵軍會先派出3架指揮艇前來攻擊，然而對付它們的問題不大，只要小心點用重形戰鬥艇夾攻就可以把它們擊落。

至於對付這版敵軍之主力—重形戰鬥艇就非要使用身手敏捷的輕形戰鬥艇不可，因為那些重形戰鬥艇被諭為空中大烏龜，移動力奇低，所以只要用輕形戰鬥艇兜到它的後面才攻擊，而它就需要兩個TURN的時間才可轉到身向你攻擊，但係轉到身時，你已把它擊落啦。















開始

主角一行人把守衛着神聖大陸最後一道防線的黑色皇王軍打敗後，就會進入神聖大陸的中心地帶，而這亦是主角的最後一個任務。

於這個STAGE玩者要做的，就是要破壞皇王軍於神聖大陸所內建造的制御系統及它的四個連接器。當然皇王軍是會有強勁的軍力放於此，這就是三架傳説之中的巨形戰艦，然而每一隻巨形戰艦的耐力都有100，而且攻擊力也非常強勁，所以如果不懂得對付的話會是一個非常難應付的敵人。

至於敵軍的位置方面，會於版圖的右上、右下及左上出現巨形戰艦，而於中間則是制御系統及其四個連接器。而今回我軍共可派出12架戰艇出戰，而筆者就建意起碼要派出兩架指揮艇及一架輸送艇。而戰術方面，首先用兩架指揮艇組成兩隊隊形，而筆者就選擇了兩隊都是D1隊形，而且把重形戰鬥艇放於最前，以彌補它們其低的移動力。而當機隊接近巨形戰艦後便可散隊，再把它包圍着。由於它亦是一隻空中烏龜，所以玩者只需在它身邊不停攻擊就可把它擊沉，但千萬不要在它前面攻擊，不然又是死路一條。當把巨形戰艦擊沉後，那制御系統就不是問題，因為它們是沒有武器的，玩者只要在那四條連接器未接觸到制御系統前把制御系統打破，就可以爆機。



















WORLD ADVANCED 大戰略作戰FILE



抵買抵玩的大戰略最新作

著名的戰略遊戲系列大戰略繼上次《大戰略鋼鐵之戰風》後，最近又再推出了新一作《大戰略作戰FILE》，雖然今次的系統和上集分別不大，但在很多細節上的地方就有所改動。

首先，今次的長編模式CAMPAIGN MODE是兩個全新的故事，第一個是以二次大戰時期的蘇聯為中心，基本上是上集德國對蘇聯之戰的相反，若你有玩過上集的話，這種立場對調後的戰鬥相信會很有趣。

另一個長編模式則是一場虛構的戰爭，在一塊虛構的土地上，每個國家都使用着二次大戰裏其中一個國家的兵器，你為了避免自己的祖國受到侵略，率領着自己的軍隊抗戰到底，這模式有兩個特點，首先是自己國家的軍隊可在遊戲開始時選擇使用5大國的其中一系，這選擇其實是直接影響了難易度的，至於另一特點則是版面的選擇可以有很大的自由度，同一版面愈遲進入的話，遇上的敵人便會愈強，加上兩個長編模式的版面數目都比上一集的長編模式少很多，對於繁忙的香港玩家應該會較適合。

若你連今集的長編模式亦覺得太長的話，那麼你就更加應該買這一集了，因為今次《大戰略作戰FILE》中的標準圖版STANDARD數目比上集增加了不少，而且還按難易度分為了4大類，令玩家可按自己的程度來選擇，除此之外，今集更設定了一些特別的圖版，讓你可一試自己操作UFO、裝甲步兵等上集的隱藏部隊。

順帶一提，今次這《大戰略作戰FILE》定價只不過是4800日圓，在香港亦只不過是賣260元左右，以份量來說是絕對抵買的。

長編模式 蘇聯篇 紅色量產兵團出擊！

今次這作戰FILE中唯一根據史實來製作的長編模式是這蘇聯篇。相比起前作長編模式那種多版數、多線路發展的設計，蘇聯篇就只有7版的份量，而且亦不會在中途有分支的地點。蘇軍雖然在二次大戰的初期是個處於被動的國家，但當KV-1、T34及SU系列的戰車逐步進化後，那攻擊力及防禦力是絕對不下於德國的，不過，由於蘇軍在空中力量方面是稍弱的，所以部隊中必須保持一定的對空力量才可。

1.基輔大包圍戰

開始:1941年8月27日	增援:有
終了:1941年10月3日	圖版大小:46×46 HEX
氣候:寒帶1	大勝:29 TURN以內破壞德國第2軍之司令部
自國部隊數:26	勝利: 破壞德國第2軍之司令部
敵勢力:★★☆☆☆	敗北:自國司令部被破壞



由於蘇聯在史實中最初是要苦戰的，所以這第一版的難易度頗高，版面開始時，己方的前線部隊是正在和德國第2軍交戰中的，而圖版右方則有着友軍和敵方的另一部隊「第2師團」，那邊基本上是勢均力敵，只要你能保持着不讓第2軍的部隊和第2師團會合，友軍的部隊是可以撐得住的。相反，由於自軍的司令部距離前線有着一定的距離，即使你馬上生產部隊，也要數個回合才能趕到前線，所以如何處理最初數個回合是最大的課題。雖然自軍前線一開始就有T-34及KV-I這些新型戰車，但只要你一看生產表便會發現暫時是不能大量生產這車種的，所以不妨在戰鬥時找一些可生產的車種做砲灰，到數量上佔優時再使用它們。

最後一提，這一版過了一定時間後是會出現德國的援軍的，時間拖得愈長只會愈不利……

長編模式 虛構篇 虛構世界中的二次大戰

這個虛構篇的長編模式可算是今次的重心所在，雖然整編只有8版，但卻有6種故事的發展方法以及34塊圖版，所以其變化是十分大的。

玩者所屬的PARACELLA國，所用的軍隊是可從英、美、蘇、德、日這5國之中隨意選出一個來開始遊戲的，不過因為5國家的兵器各有着不同的特性，這裏的選擇會直接影響作戰的方式，舉例說蘇聯的陸上部隊較強而日本則在空戰優勝，於是用蘇聯玩的話會較着重防空多於依靠空戰來取得制空權。

今次攻略中，自國的兵種是選用了德國系的，而事實上，以德國系來進行時，難易度是5種國家中最易的一個。

攻略流程分支圖

- 1.和平之破綻
  - 2.南之刃
    - 4.砂漠之王國
      - 7.港島
    - 5.艦隊之島
      - 8.鷲之右翼
  - 3.要塞島
    - 6.鷲之片翼
      - 9.鷲之爪
      - 10.灰色之帝國

今次攻略中所用之版數

1.和平之破綻

開始:465年12月12日
終了:466年1月8日
氣候:寒帶2
自國部隊數:18
敵勢力:★☆☆☆☆

增援:無
圖版大小:14×14 HEX
大勝:20 TURN以內破壞全部敵國之司令部
勝利:破壞全部敵國之司令部
敗北:自國司令部被破壞



作為虛構篇的第一版，不論在圖版大小及部隊出擊數上限都只是很初步的數目，雖然看見是有3支部隊，但可不要以為其餘兩支敵軍會自相殘殺，所以你實際上是要同時與兩支敵軍交手的。以德軍來開始的話，最初便有3隊戰機，雖然德國機的性能可靠，倒是最好先採取守勢，待敵方的戰機被你消滅後集中火力以攻擊機毀掉右下方的對空砲台，那麼就不難在初期取得制空權了，順帶一提，雖然自國一開始時已能生產火力極強的裝甲擲彈兵，手上的精兵顯得有點無謂，但其實這部隊可在經驗值足夠時進化成機動性極強的降下獵兵，所以是絕對有保留的必要的。

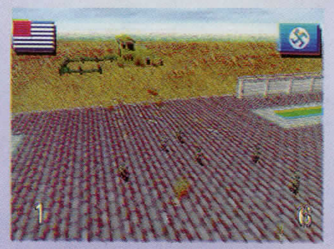
2.南之刃

開始:466年1月19日
終了:466年3月9日
氣候:熱帶1
自國部隊數:30
敵勢力:★★★☆☆

增援:無
圖版大小:30×30 HEX
大勝:40 TURN以內破壞全部敵國之司令部
勝利:破壞全部敵國之司令部
敗北:自國司令部被破壞



完成了第一版後，若選擇向AYUMALA進攻的話，便會進入這「南之刃」的版面。這一版的特點是敵人的初期配置中有不少間接攻擊型武器，所以有必要先以攻擊機開路，但這樣便不得不冒險讓攻擊機對付敵方的對空砲台，因此一開始最好不要將上一版辛苦提高了經驗值及訓練度的機隊拿出來送死，當對方的間接攻擊力被你減弱了一定程度後，便可按一般的方法進軍，順序擊滅沿途的兩個敵人司令部。



3.要塞島

開始:466年1月15日
終了:466年2月23日
氣候:熱帶1
自國部隊數:35
敵勢力:★★☆☆☆
增援:無
圖版大小:30×30 HEX
大勝:30 TURN以內破壞全部敵國之司令部
勝利:破壞全部敵國之司令部
敗北:自國司令部被破壞



面對這支以海空軍力為主的日本型敵軍，單靠手上的戰機要打敗對方的零戰並不容易，反正日本型敵人的陸戰力量不強，不妨生產多一兩隊對空砲來迎敵，以加快取得制空權的時間。

這一版最麻煩的敵人是右下方的四艘舊式戰艦，由於這一版的版圖不算大，從下路進擊的部隊最後一定會遇上這強敵的，要擊沉它們的話，可生產一些這一版新增的魚雷機，不過你亦要付出很大代價才能成功；若先將兵力集中攻擊左上方的敵司令部，便可避免和這戰艦群正面衝突。



8.鷲之片翼

開始:466年5月10日
終了:466年6月18日
氣候:熱帶2
自國部隊數:30
敵勢力:★★★☆☆
增援:無
圖版大小:30×30 HEX
大勝:30 TURN以內破壞全部敵國之司令部
勝利:破壞全部敵國之司令部
敗北:自國司令部被破壞



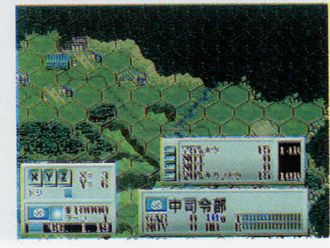
這一版的開始狀況對自己是相當不利的，位於中央的司令部，被三隊敵軍所包圍着，要打破這戰況，唯一的方法是先集中兵力打敗左方兵力較薄弱的敵人，但其餘兩支敵軍會在這段時間以令你難以相像的兵力向你進攻，所以一定的守備力量也是必須的。事實上，這一版在開始時，自軍的司令部附近是有一個被毀了的機場和都市的，所以在第一回合最好生產一隊補給車，在第二回合修復那被毀的機場，然後等死(因為你是沒有可能救得了這部隊的，而且亦不值得)，這樣，第三回合開始便能每回合派出三隊飛機，大大提高了攻擊力，同時亦可用來作司令部的護盾(因為對方的戰車是沒有對空力量的)，若你已成功進化出一隊空降獵兵，則更可用來佔領沿途的敵方機場給自己的機隊補給。

9.鷲之爪

開始:466年6月30日
終了:466年8月18日
氣候:溫帶1
自國部隊數:30
敵勢力:★★★☆☆
增援:有
圖版大小:30×30 HEX
大勝:40 TURN以內破壞全部敵國之司令部
勝利:破壞全部敵國之司令部
敗北:自國司令部被破壞



「鷲之爪」這一版所用的圖版，實際上是和「南之刃」相同的，不過因為攻略的順序不同，當你在這時才進入這版的話，敵人的兵力會有一定的變化，最主要是敵方部隊會有些較高級的兵種出現，而敵人亦從「南之刃」時全美國的設定變成美軍+德軍，但難易度仍是可接受的程度。



變化多多的一版完版面

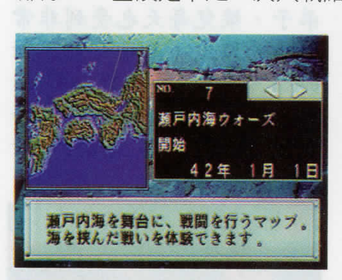
雖然長編模式可以享受讓部隊升級、進化的樂趣，但一版過的標準模式亦有它的優點，今次這版本在標準模式方面花了不少心思，除了按該版的難易度分為三種級別外，亦設計了一些特別適合多人同時玩的版面，而且更有一些充滿玩嘢成份的版面，讓你一試操作一些二次大戰中的幻之兵器。

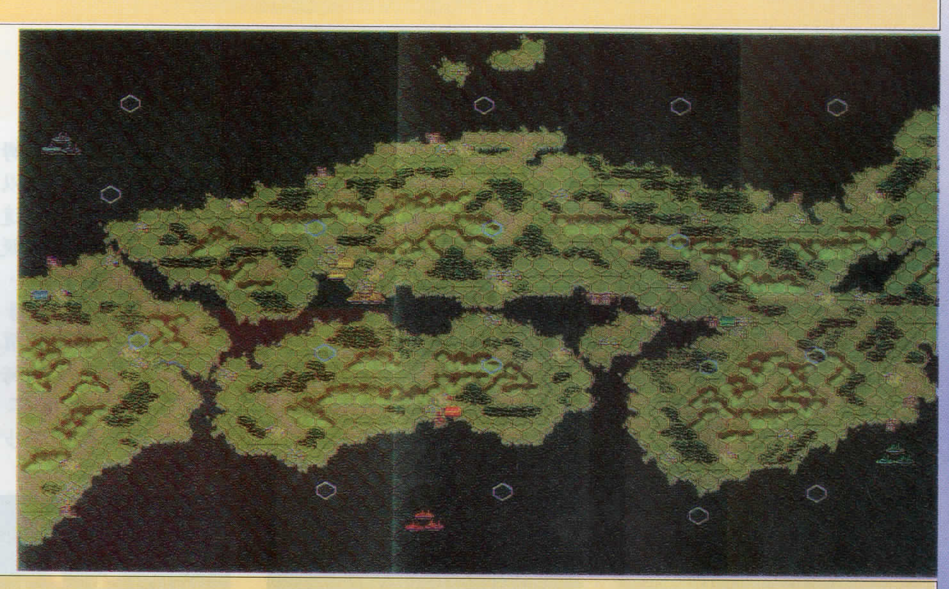
基本上，BEGINNER的版面是最易的，而EXPERT則適合一些對戰略遊戲有一定程度應適的人去玩，至於NEXT LEVEL則主要是一些另類的戰況，其中的第2版PARKLAND便可讓你一試操縱上集的隱藏部隊UFO及機械化兵，迎戰美軍的大恐龍……



MULTI PLAYERS版面 瀨戶內海大戰

一個以日本為戰鬥舞台，4大國派出自己最強的部隊來參戰的虛構版面。各國在開戰時就只有司令部及少數艦隻，但這些艦隻均是些著名艦隻，單是德軍便有俾斯麥號，而日本則有大和及武藏這兩艘巨艦，不過最可怕的還是各國可生產出來的部隊。一些設定中是二次大戰結束後才研製成功的武器，都紛紛在這圖版中登場。



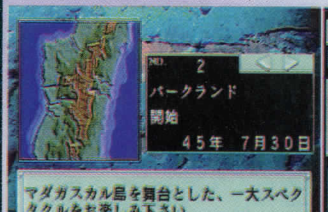


NEXT LEVEL PARKLAND

NEXT LEVEL等級中最為異色的一版，你所操縱的德軍，擁有着機械化兵及UFO這兩種超級兵器，而守方的美軍則有着恐龍。UFO是一種空中要塞，不但速度高，對空及對地攻擊力均是最高級的，機械化兵基本上是可用來佔領都市的戰車，不過移動速度極低，至於恐龍則是種全天候的究極兵器，牠的攻擊方法是從口中噴火，而且可用於對地及對空。

玩這一版時，最重要是緊記這些幻之兵器是不能生產出來的，所以在受傷時最好先後退回復才繼續進兵，除此之外，這一版一開始就出現在圖版上的常規武器，事實上也是有着一定的戰鬥力的。









一期完完全攻略

LINKLE LIVER STORY

文：亞里斯



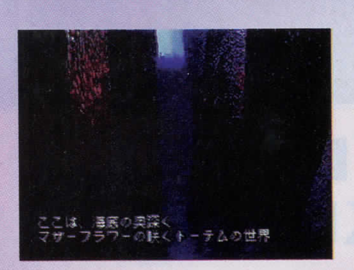
【故事簡介】

在惑星瑪姆娜（マムーナ）誕生的時候，這片大地之上是完全沒有生物存在的，不過，在以後的日子之中，這個惑星竟然沉淪在漫長的殺戮不息之中，似乎，這情況可能會一直的維持下去，直到永遠……

就在這個惑星可能會永遠的沉淪在殺戮不息之中時，在深海之中有一朵花正在盛放，這朵花好像是受到了這個惑星的指使一樣，「他」不斷的創造出新的生命，在這朵花的四周，生命不斷的出現，而這朵花的名字是——母之花（マザーフラワー），而這個開放着瑪剎花的深海地方便是叫做托狄姆世界（トーテムの世界）。

這處名為托狄姆世界的地方，原來在很久以前已是存在着的，可是，這個惑星上的人只可以從傳說之中聽到這個地方的存在，可是，現在在這個托狄姆世界之中，發生了重大的異變……

在這個名叫瑪姆娜的惑星之上，存在着不同的生物，當然包括了不少正及邪的生物，這些生物是不斷的在爭鬥着……時間一天一天的過去，老者奧沙（オサ）收了一名動物族的少女桀兒（這次的主角名字）為他的弟子，桀兒每天也受到非常嚴格的鍛練，而桀兒在不斷的鍛練中，已變得非常的強，可是，她並不知道她將會成為這個惑星的救世者……







水邊的森林



一覺醒來，睡眼惺忪的動物族少女桀兒仍在回味剛才的兒時美夢，但她卻隱約聽見屋外波尼（バレル）的歌聲。此時桀兒已經開始由玩者控制，不妨在離開自家後先四處跑動，習慣了操作方法後，便可到屋外河塘邊與正在釣魚的波尼說話，這小胖子的生活倒也悠閒得很，終日在附近釣魚，卻經常一無所獲。

從波尼口中得知桀兒今天的訓練會在西面森林內進行，所以在道別後桀兒便要出發到西面的森林。在前往西面森林的途中，桀兒會在大岩石旁見到另一名釣魚人，今次則是知識分子型的人物羅賓（ロビン），此人同樣是桀兒青梅竹馬的朋友，跟他客套一番後便可繼續上路，並在地圖左下方河流處找到奧沙師父，亦即動物族的長老。

二人（？）進入西之森林後便由長老向桀兒訓話，內容大意是自己年老，要把一身絕技傳授給桀兒，好讓日後自己百年歸老後亦有人能夠守護動物族甚至整個世界等等，又云在世界某個角落一定存在着邪惡力量，叮囑徒弟要努力加油，不要浪費了自己大好的天賦才能。

訓話完結後訓練便正式開始，首先練習攻擊方法，長老



向自己的手杖施法，玩者要以手中武器向手杖攻擊，直至手杖掉下為止，由於長老的手杖沒有攻擊力，玩者可藉此機會練習攻擊的方法。

第二項訓練是兵捉賊遊戲，長老做賊桀兒做兵，此時可練習連按跳躍掣（C掣）兩次的高速移動法（DASH），只要留意「賽道」上的突起物和轉急彎的方法，相信在進入河流地段後便可成功追到奧沙。



正當長老開始說明第三項訓練時，從畫面上方飛來了一隻小鳥，告訴長老關於北面山崖出現了奇怪生物，長老隨即腰痛病發作並指示桀兒處理此事（究竟他是否真的腰痛便不得而知），不得有誤。

此時可先到池塘左方一山洞處，在內的猴子爺爺會送出



空飛斗蓬（空飛**ぶマント**）一件，當道具使用可瞬間脫離迷宮，異常方便。（沒必要時請大家不要裝備，以免於迷宮深處手忙腳亂時發生慘劇）

依言到達北面山崖後上便會上植物胞子普莫古（**プチムク**），原來普莫古居住的四季大陸正受到一巨大鼴鼠襲擊，為了要解決此事，他正在四處尋找動物族的長老。桀兒帶同普莫古到右下方大岩石旁找長老，正當普莫古與眾人商議該如何制止鼴鼠的破壞時，一隻藍色大鳥卻從天空而降，鳥背上更坐着一隻巨大鼴鼠，原來此鼴鼠正是在四季之森大肆破壞的安加羅（**ウンガロ**），當長老看見安加羅的樣貌時似乎有所發現，但此時安加羅卻已向大家展開攻擊，危險中長老亦及時還招擊中對方，安加羅眼見形勢不妙，抛下一顆藍色寶珠後便乘鳥離去，正當眾人以為危機過去，可以鬆一口氣時，掉進水中的寶珠卻化成一條水龍向眾人襲擊……長老因為剛才的交手而失去戰鬥力，剩下來的便要桀兒獨力應付了，這也是她首次的真正戰鬥。



由於是第一次戰鬥，只須以手中木杖作攻擊便可應付，水龍移動緩慢，玩者只要集中



攻擊其頭部弱點便可取勝。勝利後水龍的身體釋放出大量光球（**パール**），收集後可用作培育武器之用。在戰鬥之後，桀兒可以在左面大樹後找到躲藏的普莫古，然後到右面山洞內會合眾人，長老告訴大家關於那自稱安加羅的傢伙的事情，原來長老認出他是居住於古拉昂村的鼴鼠茲路莫古（**ツルモグ**），這茲路莫古本來是一直從事發掘遺跡的工作，但是現在自稱安加羅並四處破壞實在令人大感疑惑。桀兒聽完後，再也按奈不住心中怒火，決定與胞子生物普莫古一起前往四季之森查明真相。

四季之森

桀兒與普莫古利用龍捲風着陸於四季大陸，上方有一肥

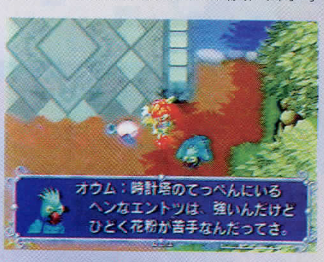


貓，可取得第一件四季武器「春之杖」，此杖除了可當作水屬性的武器外還可打開左方春之森的通道，而且肥貓身旁的花朵會放出「水之種」，此「種」共有四種類，分別為地、水、火、風，各有LV 1至LV 4，是於四季之森內陪育武器的必要道具，如獲得「水之種LV 1」便可陪育出LV 1的水屬性武器，如此類推。春之森內有一小松鼠和三朵提供情報的花：謎之鐘塔（**ナゾの**時計塔）上放出的黑煙把四週的陽光也遮擋住了，在花朵和松鼠的要求下桀兒又怎會坐視不理呢？所以，先到鐘塔去看個究竟吧！

來到塔下，桀兒發現三隻鸚鵡因為濃霧的關係無法飛行。在進入塔內後，會遇上此遊戲首批量產型敵人大耳怪，



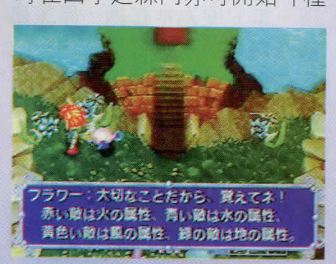
只需2至3發攻擊便可將他們解決，不妨在此先練習被圍剿時



的處理方法及遠程攻擊（利用普莫古）的竅門。

登塔的途中有數個通道需先找到開關才能通過，到達二樓時開始遇上綠色砲台，桀兒能夠以的尾巴將砲台放出的子彈掃走，請於此時多加練習，因為日後大有作用。

上至塔頂有一SAVE POINT可作暫時性記錄，接着便會遇上發出濃霧的罰魁禍首——史莫加（**スモッガー**），這小子是安加羅的手下，要把此處變成黑暗世界，雖然算是頭目角色，但完全不會攻擊，只先掃走黑煙便可放膽攻擊，要留意的反而是地面上的大鐘，那分針會高速回轉，使桀兒須要一面攻擊對手，一面閃避帶有攻擊力的分針，十分狼狽。取勝後四週再次回復光明，同時在四季之森內亦可開始「種



植武器」了。

回到水邊之森後，桀兒發現羅賓一睡不起，波尼告訴桀兒要以入夢藥水（夢に入る薬）才能解救，至於入夢藥水的調制則需要人魚洞穴的貝殼、岩石廣場內大四腳蛇的尾巴及赫勒尼山脈上的花之種子三種物品才行，為救好友，桀兒與普莫古立即再次出動。

赫勒尼山脈（ヘレネー山脈）

桀兒在此會遇上一巨大雄性花朵「親愛的」（ダーリン），此花表示近日出現了大量怪物，使他的花粉無法藉着昆蟲傳送到山上雌花之處，為了取得種子，桀兒決定要把花粉帶到山上去，筆者建議大家



先不用理會花粉，獨自殺上山頂開路，然後再落山搬運，如此一來便不用擔心花粉會在途中受襲「喪生」了，在山頂把花粉交給雌花「蜜糖」（ハニー）後便告完事，可得到花之種子。



岩石廣場



在岩石廣場之中，有着很多的岩石，如要找尋的大四腳蛇的尾巴，首先是要在廣場的眾多岩石中找到大四腳蛇的所在，在找到牠之後，要在牠逃



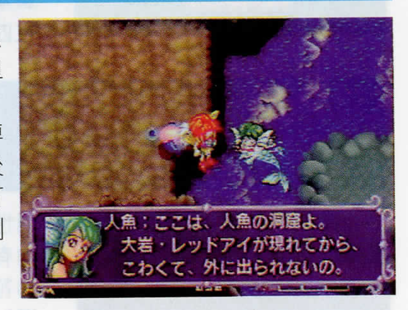
走之前將牠的尾巴打下來成功的話，桀兒便可以得到這大四腳蛇的尾巴了，可是那失去尾巴的大四腳蛇便可真的是悲慘了！

人魚洞穴

在沙灘上有一巨大石像「紅目」（レッドアイ），要進入山洞須備此物相助，只要把石像引至山洞口亂石旁便可入洞。進入後從人魚口中得知四處有妖怪出沒，通過右面走廊後遇上先前的紅目石像，



更附送巨手一對，石像只會四處跳動不足為懼，但要小心兩隻巨手的攻勢，同時在走位時亦要避免掉進水中受傷。打敗石像後右方會出現新的通道，可找到最後一條人魚並得到貝殼。



入夢藥水

成功取得三種製藥物品的桀兒回到水邊之森，在山崖之上，遇上一隻被綑縛着的水龍卡斯（カッジー），在牠的請求下，桀兒便為牠鬆縛，原來這條水龍是前來找尋奧沙的，牠更向桀兒打探奧沙的所在，可是這次水龍卡斯真是白走一躺，因為奧沙去了旅行，根本沒有人知道他的去向……本來水龍卡斯是想和桀兒相談一會兒的，可是因為要趕着去拯救朋友，所以桀兒要在救法了朋友後方能到卡斯瀑布（カッジーの瀧）和水龍卡斯詳談了。

回到山洞時，桀兒發覺波尼也被縛起來了，波尼被解開之後便立刻製造入夢藥水，可是現在羅賓被一女蜘蛛怪物擄走了，為了要解救好友，桀兒決定要往水龍卡斯的瀑布一行找尋線索，於是，從波尼手中取得入夢藥水後便立刻出發前往水龍卡斯的瀑布去。



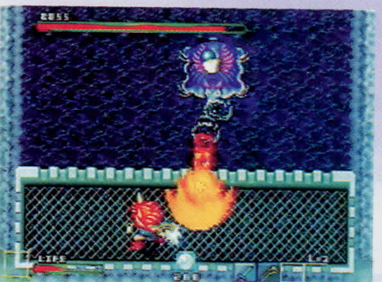




卡斯瀑布

在瀑布的入口處遇上剛才的水龍卡斯，在牠的口中得不到任何情報使兒非常失望，可是在卡斯的口中，知道了牠和熊朋友之間的誤會，兒決定要助牠解決此事，為了答謝兒，卡斯便把「夏之杖」送給了兒。





利用瀑布的彈弓一直前進，要小心上方投石器的攻擊。在瀑布左方會遇到三隻在掘地的熊人，知道在山頂有一邪惡水龍卡斯勞役此處的居民。上至頂層，桀兒果然在洞內遇上此關的頭目「假水龍卡斯」，先避開他的爆彈及火炎再趁他浮上水面時以普莫古攻擊便可輕易取勝，勝利之後便可以從假水龍卡斯口中得到失去了的遺跡的秘密，原來這失去了的遺跡便是安加羅的故鄉，及蜘蛛女的情報。解決此事後水龍卡斯與熊人們重修舊好。



玉米田

到達玉米田（トウモロコシ畑）後，桀兒四處尋找羅賓及蜘蛛女的縱影，在此敵人之中，有移動砲台及地底百足蟲兩類非常麻煩的傢伙，盡量以玉米田作掩護避開攻擊然後前進。兜兜轉轉在左上角大樹下找到昏睡了的羅賓，立即使用入夢藥水進入他的夢中。



在夢中遇上羅賓的精神，把他帶至上方便可發現蜘蛛女，桀兒與蜘蛛女一言不合便立即開戰。此頭目會向下發出蜘蛛網及能量球，只要在畫面下方拉遠距離便可輕易避過。勝利後眾人回到現實，在水邊之森的波尼更會把長老的指環交給桀兒，從此桀兒便擁有使用魔法殺敵的能力了。



動物村

進入古蘭村（クパウン村）後可從地鼠處取得「秋之杖」，繼續前進便會遇上敵人頭目擋路，只要利用回力標便可將他擊敗。入村後會遇見各種動物並得到情報，在左上角的屋內更住着玆路莫古（即安加羅）的好朋友兔女娜娜（ララ），娜娜答應只要能救回玆路莫古便把「冬之杖」送給桀兒，而玆路莫古現在身處於機械城（マシンヘッド）中。



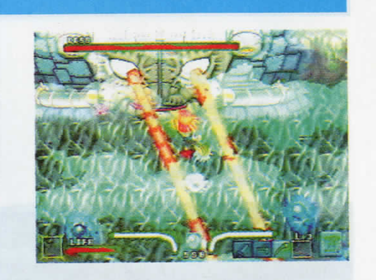
從地圖進入污煙瘴氣的機械城，此地看似是一荒廢多時的研究所，敵人包括蜂類昆蟲及液體怪等，需因應敵人的不同顏色而選擇適合的武器。城內有大量的機關，要找到開關才能通過，到達上層後更要留意多個巨大噴氣口，不可被擊中，此城第一頭目是一個圓型機械球，弱點是四個突出的圓角，擊至一定程度後會變成一個巨型血滴子四處反彈，要以遠距離武器攻擊方為上策，勝利後通過齒輪地帶便會遇上第二頭目巨大水蜻蜓，只要避開它放出的水母便不成問題，取勝後便可找到階梯，到達最後一關。在上方有一石門無法開啟，須先繞路到一小房間開動其機關。從地板上有眼睛圖案的房間發現一張告示，內容提及此研究所的目的是發展新的生命及耶古斜塔、天空之島等地的關係。

打開門關後便遇到第三頭目「和魯」，除了雙眼會放出光線外，此頭目更會自我回復，必須速戰速決，受傷後此物會作二段變身，但攻擊方法與先前一樣，只要在近距離以斧或杖攻擊便可穩操勝算。戰勝後入內可見到安加羅，其背後更有一朵母之花，桀兒正要展開攻擊時，安加羅卻帶着母之花離開了。



耶古斜塔

斜塔內各層均由浮游地板組成，要登上塔頂並非難事，但此地的敵人寄居蟹及橫向移動砲塔俱是辣手貨色，寄居蟹要以夏季武器配合普莫古的攻擊才能收拾，砲塔除用尾巴防禦及遠程武器外別無他法。在第二段路程中會出現一巨大鐵球，可選擇逃走或硬食兩個方法應付，到達頂層時出現頭目獨眼蝙蝠，集中攻擊其正體及使用尾巴防禦便可輕易將牠擊敗。再上一層到遠塔頂看見運往天空之島的物資，為要一探究竟桀兒便把自己「裝箱」等待運送。



天空之島

在一飛行惡魔的協助下，桀兒總算能到達天空之島，右角上前進要依靠地上的彈弓跳過島與島的空隙，跳躍數次後在北面會遇上此島的首領巨型蛙，把它收拾後可走進其身後的機械地帶，在那裏會再次遇上母之花及鼴鼠安加羅，不到一會連娜娜也來到了，看見娜娜後玆路莫古的意志慢慢地回復了，安加羅見形勢不妙亦離開玆路莫古的身體現出本來面目，，此時天空之島開始下墮，娜娜和玆路莫古更被塌下的巨石擊中而無法動彈，桀兒唯有先從娜娜手中取過「冬之杖」後獨自離開。

進入金屬地帶內要盡快找到出口，因為時間只有200秒的關係，即使看見寶箱亦不要貪心（但左上角的花種子卻必定要取得），穿越重重障礙後終於在迷宮的右上方找到出口，離開後到達一懸崖，正當桀兒不知所措時，娜娜和玆路莫古乘鳥而至並接載桀兒逃脫。不料當眾人以為平安無事之際，不知從哪裡飛來的碎石把桀兒及普莫古轟了下去……

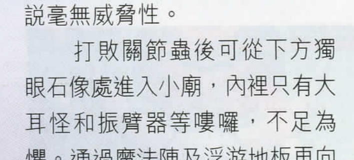
當二人醒來時已身處於海底王國托狄姆（トーテム）從四週的樹木處得知這是母之花所處的傳說中的王國，又知道機械城、耶古斜塔及天空之島都是古代文明之物，現在因為安加羅的出現，被封閉已久的舊大陸也會再次重現。桀兒在明白一切後要到舊大陸一探究竟，乘着畫面下的旋風離開了。

古代大陸

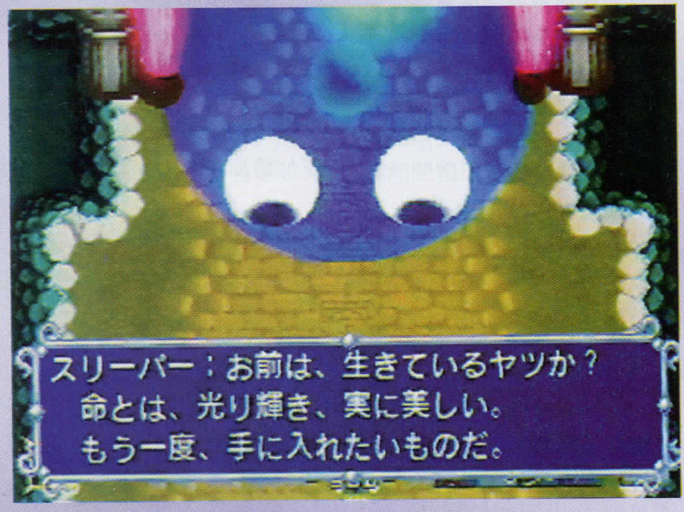
回到地圖上，原本的天空之島變成墜落小島，而海中心的舊大陸亦已浮上水面，在墮落小島上找到眾人後，下一個目的地便是舊大陸的用水路之砦。

用水路之砦的目標位於正中央，先要用武器打開北面的兩個水閘，待浮木升起才能夠到達。進入中央的空地會遇上頭目巨型水點怪，將它擊敗後兩旁的結晶「命之石」便會粉碎，穿過此地域後便可向另一目的地小祠廟（小さなほこま）進發去。

進入小祠廟後只見四週昏暗一片，似乎又有妖怪在此作祟，不出所料在廟外上方的空地出現頭目多關節蟲，只要避開首節的撞擊再攻其尾節，這傢伙可說毫無威脅性。



打敗關節蟲後可從下方獨眼石像處進入小廟，內裡只有大耳怪和振臂器等嘍囉，不足為懼。通過魔法陣及浮游地板再向上走便會到達頭目地帶，此君乃一綠色柱狀物，攻擊方法是放出炸彈及全方向砲彈，玩者需要在九個浮板上不停走位及以尾巴防禦才有機會取勝。收拾頭目後會得到北風山（ミストラル高山）及命之石的情報，再破壞上方的命之石便可從魔法陣離開。





北風山

到達北風山後可長驅直進，無須理會外面的大南瓜及炸彈，穿插山洞數次後會發現被困的長老，打破下方的命之石後普莫古會先把長老送走，而桀兒離開山洞後便會遇上巨大化的安加羅，安加羅以衝擊波擊暈桀兒便揚長而去，而昏迷的桀兒亦被折返的普莫古救回水邊之森……

甦醒後的桀兒立即前往墜落小島，找到長老後可得到動物的寶物，關於古代大陸及安加羅的事亦已清楚了解，為了尋找打敗安加羅的方法，必須要到古代遺跡（ファンダ遺跡）看看。

遺跡內的敵人以綠色和紅色居多，進入前要預備相應的武器。地板的邊沿經常會塌下，不宜走近。在遺跡的上方會再次遇上安加羅，十分奇怪，安加羅的衝擊波已對桀兒無效，疑惑中的安加羅唯有改以近身作戰。起初敵人會以巨手作攻擊並從主體發射砲彈，只要掃走子彈再主攻巨手便可穩操勝算，失去雙手的安加羅再展開第二輪攻勢，大量發出擴散彈，但同樣攻不破桀兒穩如鐵壁的防禦及普莫古的捨身攻擊，最後依然敗陣收場。被打敗了的安加羅仍未死心，更揚言要使後手段，發狂似的向遺跡外衝去……

尋寶

回到水邊之森的桀兒遇上眾人，而在西之森則會見到復原的羅賓及娜娜，長老告訴桀兒關於三族寶物的傳説，當集合了動物族、植物族及魚族的寶物時邪惡便會消失。雖然只是傳説，但除此以外也沒有其他辦法，只得先收集餘下的兩個寶物再作打算。

魚族之寶位於珊瑚浮島（サンゴの浮島），進入浮島後在右邊找到魚族的長老，長老訂下了條件，要桀兒為他收服於水底作惡的妖魚作為換取寶物的條件。

從島左下方有一旋渦可通往海底，到達海底後會有一石像擋路，只要繞過打開上下兩個開關便可通過。到達空地後便會遇上頭目，將它擊敗再回到長老處便可得到魚族之寶。

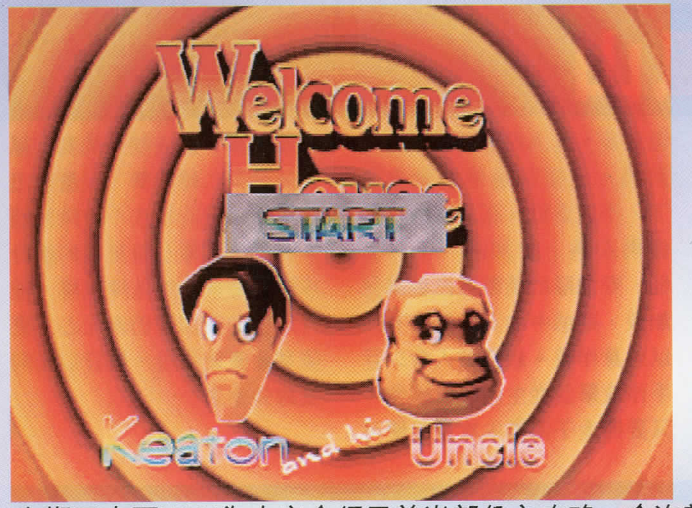
最後的寶物位於白蘭地森林（コニャック森林），在入口旁找到大海龜並保護牠前往河流便告成功，過河後便可從植物族長處取得植物族之寶。

決戰

成功集齊三族之寶物後回到水邊之森，長老告訴桀兒一個重大發現：原來安加羅正躲在水邊之森的地洞內，準備吸取母之花的能源並與之融合，現在唯一方法是在安加羅成功取得新身體前進入地洞內制止牠。長老隨即交給桀兒一顆「光之種」，可種植出光之武器消滅安加羅。

桀兒在四季森林取得新武器後便帶同普莫古進入地洞與安加羅進行最後一戰，由於安加羅有自我回復的能力，加上每次被擊中後均會退到畫面深層，建議要使用斧或槌等高攻擊力武器。安加羅雖然厲害，但在光之武器下依然要敗陣，隨着安加羅的死亡，母之花再次重現世上，和平終於降臨在惑星瑪姆娜上……





在光榮中爆機！於歡呼聲中逃出歡迎屋！

WELCOME HOUSE

BY：ZAC



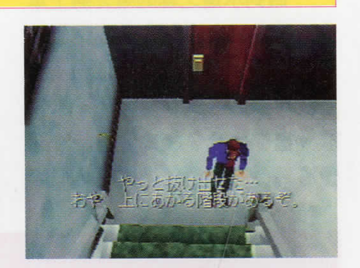
上期已由阿KAN為大家介紹了前半部份之攻略，今次就由小弟接手完成。好，大家一起勇闖「歡迎屋」吧！

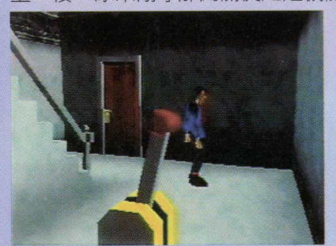
暗道之奧秘

先補充一下，在廚房中的雪櫃門口是一隻蛋的，請一定要拿下。在通過那有機關的房間後，有一條樓梯在基度面前。而在基度的左方，有一大得可怕的開關，請務必開動機關。開動它以後，便請沿樓梯上樓。樓上有一架車，右邊有一扇門，門前有一灘機油。車子那兒沒有任何發現，基度便走了去開門。在開門前他被那灘黑色的機油滑倒，並撞倒了在旁的油桶，撞得他金星直冒。

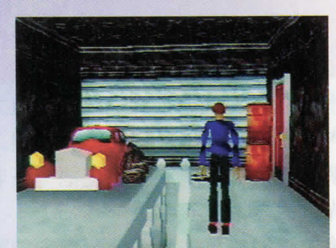
他開門走進去，發現門後的地方很熟口面。走得兩走就知道那是在客廳旁的房間。他立即離開那房間，走回客廳，並發現這時他可行那機關梯上二樓。原來剛才那開關便是這機關梯的開關。







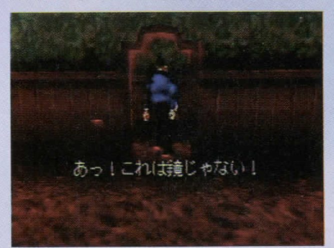




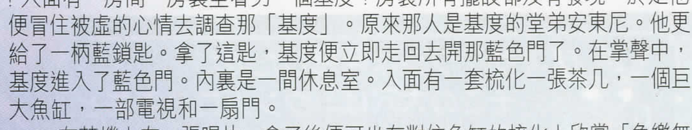


二樓魚樂無窮

上到二樓，左面有一扇上了鎖的藍色門，可以不理。於是基度便向右方走去。走到盡頭有一上了鎖的鐵閘。鐵閘的左面是通道。一直走便見到左方有一鏡子。正當基度走過去照鏡扮靚時，發現那不是鏡，是可以進入的！入面有一房間，房裏坐着另一個基度！房裏所有擺設都沒有發現，於是他



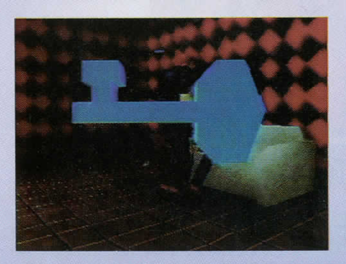




便冒住被虛的心情去調查那「基度」。原來那人是基度的堂弟安東尼。他更給了一柄藍鎖匙。拿了這匙，基度便立即走回去開那藍色門了。在掌聲中，基度進入了藍色門。內裏是一間休息室。入面有一套梳化一張茶几，一個巨大魚缸，一部電視和一扇門。

在茶機上有一張唱片，拿了後便可坐在對住魚缸的梳化上欣賞「魚樂無窮」。之後他又坐在對住電視的梳化上，電視畫面忽然出現一向右箭咀，它所指的方向有一扇門。好得很，那門沒上鎖，於是基度便進入。入面什麼也沒有，只有一條硤縫。這時，基度發現他進來時的那扇門被鎖上，這怎辦？

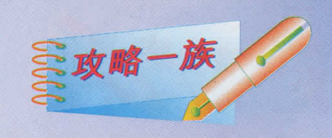
忽然，房間的兩邊向基度迫過來！這是陷阱！基度就此被夾扁了！











天生無敵橡膠人

被夾扁的基度，從那砍縫中逃生，走到二樓的另一邊。那兒有三間房。第一間是積•史密夫(**ジャック　スミス**)的房間，第二間是洗手間，第三間是一間鎖了的房間。不如先去洗手間吧。在馬桶中，基度發現了一本粉紅書(「工具書」乎？)。於是便拿了，便調查這書(按□鍵，較到粉紅書時按下再按○)，便



發現書裏藏着一條粉紅色鎖匙！

離開洗手間，便走到上了鎖的房間門前，並用黃色鎖匙打開房間。那是



一間黃色房。內有一張卓子，卓上有一信，拿下它吧。房內又有一床，床頭附近有一把鋸，又拿下它吧。床頭對上有一小架子，勝過去調查一下，上面放有一魚網，又拿下它吧。床邊又一巨大女人頭畫像，調查它時，基度竟一腳將之「伸開」。原來那是暗道！這可通到隔壁的房中。房中有一貼牆的卓子，卓子的三邊計有綠鎖匙、苦情文章一篇及唱片一隻，統統給我拿下吧！房中又有扇門，但開不到，於是從原路折回。









電話作祟！

基度走回史密夫的房門前，並用粉紅匙開了那門。入面有一眼可摺起的床，牆邊有一舵、床邊有一卓，卓上有日記，拿下它吧！基度走去搞那舵。這時，那床自己摺起，他便走去調查床下底，被拿下了一柄銅鎖匙。怎知，那床塌下，將他夾扁……。

基度又發現牆角有一電話，他走過去時，電話大鳴。平想聽電話(按□鍵)，他便發現自己中了陷阱，跌了到下一層。樓下是會客室。基度於是死死氣地走回二樓的休息室，並想用剛得到的網網魚。只要先踏上在魚缸邊的梳化，再踏上梳化旁的機上，便可用網網魚，第一次會網到一條「起角魚」(虐稱)，於是再網一次，網到一條「紅色起角魚」，據說是螯蝦(**ざりがに**)，這就是了。於是他便離開，一出門口向左走，走到盡到向左轉，再走，左邊一上了鎖的門，並有一空畫架對住它，這時門是開不了的。



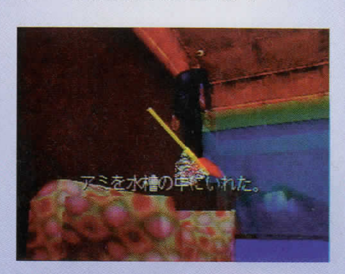


於是便又直走，走到盡到轉右再走，在基度左方是一扇綠色門，那是通向那巨大女人頭畫像之暗房的，右方是上三樓的樓梯，於是他便上樓了。









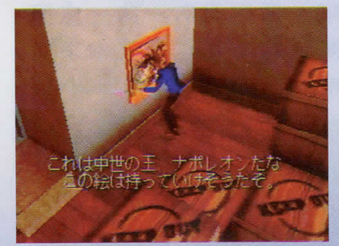
三樓好狗

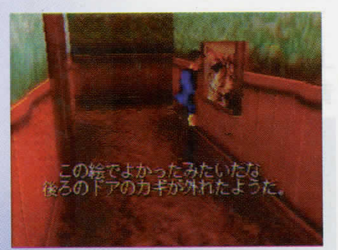
上到三樓一直走，便有一些木板在阻街，請用鋸將之就地正法。然後再向前走，盡頭有一木門及一綠門。請用綠色匙開綠色門，裏面是音樂室。內裏有一「夾手鋼琴」，琴上有一綠色書，請好好珍藏。離開後便開木門入內用銅鎖匙。房內有三幅畫(成吉思汗，阿歷山大和「矮仔」拿破侖)，似乎可將其中一幅拿下放到二樓的空畫架上。試了放成吉思汗和阿歷山大的玉照都被人虛到面黃，於是只好硬着頭皮拿下拿破侖的畫像。請「拿先生」的畫將放到空畫架上時竟傳來掌聲，而對住畫架的門又開了，那便入去看看吧。













白與黑，又係白與黑……口黑心黑……

房裏是圖書館，內裏有幾個書櫃，一個上面全是粉紅書、一個上面全是藍色書，一個上面全是黃色書、一個上面全是紅色書，一個上面全是綠色書、最後一個上面全是黑色書。

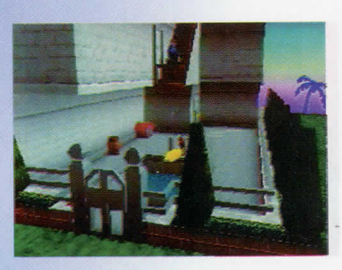
基度將手上的書放回原位(紅色書放回紅色書櫃……)，在五次掌聲後，他手上只有一本白書，而房中只剩一個黑色書櫃，怎算好？這時他忽醒起在後園有一桶黑色機油，莫非....不理這麼多了，基度便走去後園，被向那桶機油「使用」那本白書。就這樣，白書被染成黑色，於是乎，基度便走回圖書館將那「黑書」歸位。放好書後，那櫃自動移開，並出現一暗道，他便走進去了。進入後，內裏有一開關，開了後，有一條樓梯出現了，他便沿樓梯走下去，到達一扇門前，那樓梯是在後院上空的。這時可見到有東西在後園動。先不理這些，開門入房吧。

那門原來是通回二樓的。基度周圍走，最後走到往三樓樓梯對住的綠色門前，並進入之。內裏竟有一起角美女在歌唱！於是基度便走過去搞她(調查)。原來她是一個在意大利讀完音樂的留學生。基度於是給了她一封信，那是情信。她看過後給了他一個起有角蕃茄(咁FIT！？)。似乎這女子很肚餓。於是他便走回廚房去了。













法國料理是用來貢奉拿破侖的！



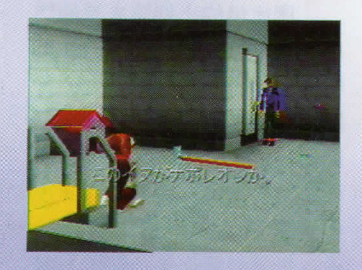
走到廚房，便見到廚子已在，基度便過去調查一下。他可說那女子的FAN屎。基度送了一篇苦情文章給他，他便會替基度弄一味法國料理。這時請將手上的蛋、鷄、酒、脩蝦、蕃茄、蒜頭交給他



吧！他便會愉快地幫基度弄菜了～得到法國料理後，便回去請那女子吃吧。可惜，她卻推說怕肥，說要將它請拿破侖食。但WHO IS拿破侖？基度周圍走，走到曾被一灘機油滑倒的那間房中。在那兒有一男子，但他不是拿破侖！他叫積。史密夫。他說自己在整車。基度將日記交予他，他便日敬基度一杯鎖匙，據說這是關鍵。但拿破侖在那兒？基度走到後園(別學小弟將那法國料理拿去貢奉在二樓的拿破侖畫像！)時，發現了拿破侖！他就是那條狗！基度餵了牠吃法國料理，牠竟交給基度一柄金鎖匙！這是什麼地方呀！









心有不甘真想打鑊甘！

於是基度便拿住兩條匙走到二樓。(上樓後在右邊盡頭有一上了鎖的鐵閘，請用史密夫所送的鎖匙開了它吧！內裏是一條走廊，盡頭有一上了鎖的門，用金鎖匙開了它吧。入面是間大得很的房間，牆上滿是拿破侖的畫像，房中有一人，那便是基度的爺爺(佢阿爺丫！)！

基度走過去調查他。



爺爺透露因他喜歡拿破侖，所以連隻狗都要叫拿破侖，又話四月一日是拿破侖的結婚記念日，他又說已叫史密夫幫基度修理

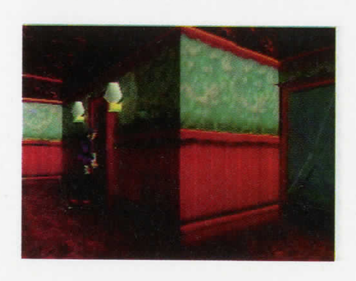


車子，亦準備了飯菜請基度吃飯。他又說整蠱人是自己的興趣，叫基度別怒，他下次會再準備些更有趣的東西給基度玩的。

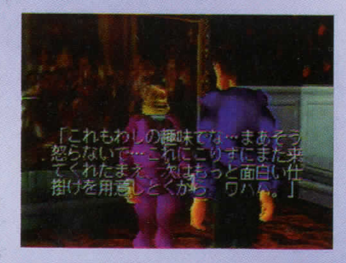
小弟這時的興趣是想狂抽這阿叔一番，可恨此遊戲沒這功能，於是便令基度離開這房間。怎料……

吓！仲有！？

一出房便出ENDING，基度坐回自己的車子離開，但一開車軚盤便甩了出來。畫面出現了TO BE CONTINUED字樣。之後便是製作人員名單。咁就爆機了。













黑暗中的兩個洞？
ALONE IN THE DARK 2

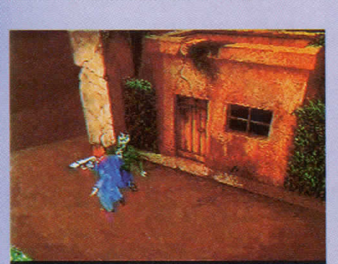


鬼屋冒險之開始

1924年，美國某一個小市鎮內。私家偵探康比受到他的好朋友史材克的電報救助，説他的可愛孫女翠絲被人綁架了。然而史材克又失踪了兩天，所以康比就單人匹馬闖進這位於懸崖上的古怪大屋。

康比坐的士到這大屋的門前，放下炸藥，把那大門炸至粉碎。跟着康比就跑了進去。跑到屋後就會發現一具綠面殭屍倒在地上，但可不要被它的面目所嚇到，一定等它起身後再把它擊倒。經過一輪拳腳後，那殭屍溶化了，還留下武器及藥水，取過後便可繼續向前走。然而跑到石獅子處時，對面還跑來兩隻殭屍，還是於石像後避開它們的子彈再射死它們吧！

當把它們殺掉後，就可把石像邊的平台推開，繼而進入這大屋的「神秘的花園」。當進入這花園後，於第一個分支時轉左，就會遇到一條殭屍，快快把它打死吧，因為它死後會留低一張相片，而上面所影的大約是一個石像來。把這取藏好後，繼續前進。於前面又有另外一個彎角，這裏也有一隻殭屍，在一番槍戰後把它打倒，而且在它身上得到一捆繩哩。





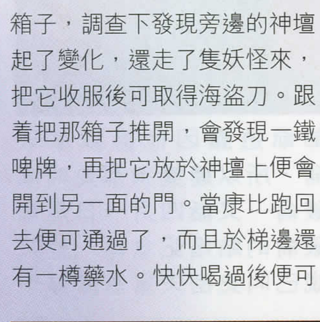




秘密花園的秘密

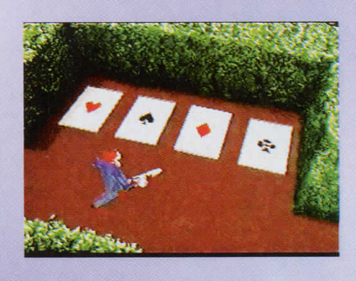
取過那捆繩後便會來到一個十字路口處，然而如果在這裏停留得太久的話便會有三隻殭屍向你夾攻。這時玩者應跑向康比左面的那條路，跟着再直行。這時康比就發現於地上有一些古怪的花紋，原來是啤牌的四種花紋，於是康比就踩上紅色街磚處。還有於踩上去之前記得取去旁邊的鉤子。

踩上去後康比就會跌進地底坑道之中，而且於身後還有一隻透明鬼，一腳把它踢散後便可繼續向走，還找到一本被撕成一半的書。再向前走時卻發覺前無去路，唯有別想他法。繞到第二邊時發覺有一個箱子，調查下發現旁邊的神壇起了變化，還走了隻妖怪來，把它收服後可取得海盜刀。跟着把那箱子推開，會發現一鐵啤牌，再把它放於神壇上便會開到另一面的門。當康比跑回去便可通過了，而且於梯邊還有一樽藥水。快快喝過後便可再跑回地面上。



終於可以再回地上，而地點則是剛才找到相片的地方。繞到出去大路後，那些殭屍還是對你死纏不放，而不知不覺間還跑到剛才那四塊大啤牌的地方。這時康比就穿過這地方，進入另一條直路。









地下室

進入這直路後到盡頭時再轉右，再進入第二個分叉口。這時就會發現一個肥殭屍擋着去路，把它宰掉吧。跟着就會去到一處樹枝林，而這些樹枝如果不用那海盜刀的話是不能傷到它們分毫，而斬完那些樹枝時這柄海盜刀亦告折斷。

經過樹枝林後，就會一單腳老伯，它的攻擊速度非常之高，故可不要跟它硬拼。可以先退回路邊，待它自已跑出來再用槍射擊之，這樣對付的話是不難把它殺掉的。而它消失後是會留低一張報紙的，取去才算吧。跟着再向前行就會發現一個雕像，這就是剛才那相片中的雕像啊。於是乎康比把心一橫，把剛才拾到的繩子及鐵鈎合體，再把那雕像的手拉下。果然，那扇門開了，而康比也跳了進去。

這時畫面就會出現一段電腦版沒有的CG動畫，而且差不多有一分鐘長。當康比跌到最低後了時，發現自己的武器全部都不見了。然而卻在身邊找到一個錢幣、一個紙袋及一個鐵曲柄。康比繼續向前走，就在路之盡頭發現了一具屍體，原來這就是史材克的屍體來的！就在康比傷心之餘，還在他身上找找有沒有有用的東西。









智取鎖匙

在史材克身上找到一個另一半被撕破的書，還有一個煙斗清潔器。如果想他安息的話，大可把他推向無低深坑……。到了要開左邊的門了，但鎖匙卻在門的另一面，這時要用那報紙及煙斗清潔器了。首先把報紙放於門之空隙處，再把煙斗清潔器插進匙孔，那鎖匙便會掉進報紙上，拉回報紙便可取得鎖匙。

進入房間後，就會見到一個守衛。對付它的方法非常簡單，首先在它身後把那紙袋吹爆，驚動了它後再繞到把手的左面，再看準時機拉動手把，那水桶機關就會把它撞向懸崖，而它亦留下一件武器。而旁邊的那個鐘亦要調查，在那鐘旁使用曲柄的話便會使機關開動，而一秘道亦告出現。這條路是通往升降機的，而路程中還可拾到一盒子彈。

走出升降機，這亦是大屋的第一層。一開門會有一殭屍前來攻擊，大可把手上的音樂人條約撕破，會有意外收獲。打敗它後會拾到一個金鉤子。此時康比跑向前方的洗手間，這裏則會拾到一塊木板。經過洗手間後就會去到一間射擊房，這裏會有數隻殭屍在練習射擊。









牆上的紅色街磚

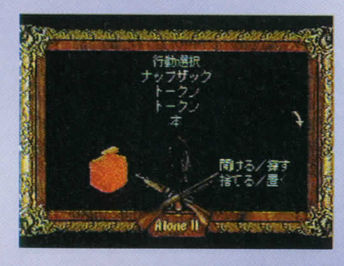
要對付它們也不大困難，只要躲在一人後面令其餘兩人向它發射，如此類推只餘下一人就不難應付了。在這房間的另一面有四個方塊，把它們全打至紅色街磚吧，那左面那邊的門就會有位殭屍走出來，把它幹掉便可進入這房間。

於這房間內康比會找到一樽酒、一樽藥水及一本書，還可在門旁的找換機用錢幣找兩個代幣出來。取過這些後，便可跑回射擊房，這時於牆角會出現一殭屍，把它打敗後再看看它身旁的大袋。原來內裏是一套聖誕老人裝，為了掩人耳目，還是快快穿上吧。穿上後便可由洗手間的樓梯上二樓。

上到二樓後，就會發現一個矮廚師走上三樓的樓梯，暫且不加理會。康比一個U TURN再直行，便會跑到廚房門前。小心那石像，因行近它時就會發射「導向飛彈」。走進廚房後就有一位肥廚師，在它拿起武器前要把它幹掉，不然就會非常麻煩。幹掉它後可從廚房找到一碟蛋、平底鍋、一樽酒及毒藥。走出門口時剛好矮廚師經過，就用那借刀殺人的戰術，把那「導向飛彈」引導向矮廚師處，可謂一雙鵰。











酒內下毒

於廚房旁還有一扇是被鎖了不能打開的，但只要把毒藥和酒混在一起，再把它放在門前，那班殭屍就會走出來取。跟着一個個手軟腳軟走出來，一腳便可把它們踢死。

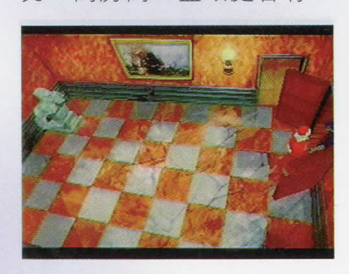
進入這房間後，會發現一部點唱機，把剛才換來的兩個代幣投入去，那麼對面的那扇門便會打開，可不要忘記取機前的金幣啊。而在密室裏會得到一枝槍及防彈背心。取過這些後，便可跑回大廳，在那石像邊還發現一項王冠，當然要把它收下。

取過王冠後，便可上三樓。一上到三樓便有隻殭屍跑過來，對付它時可要小心它的雙槍。跟着從唯一的門口進入走廊，最左面是洗手間，故可不用理會。康比就進入了對面那扇門，這裏會有一位殭屍在打卓球，順手把它消滅，這樣就會得到一把劍，還可在書卓上得到一本書及一半捲軸。

在走廊的另一盡頭，有另一間房間。盡頭處會有一對怪手，就用剛才得到的劍跟它格劍吧，解決它後就會得到另一半捲軸。跟着查克發現一個女王像，把那王冠放在它的頭上，這時，對面的神壇就會起了變化。當康比走進神壇，拾起地上的護身符，奇怪的事就發生了，他全身被浮上空中，還好像進入了第二個空間。









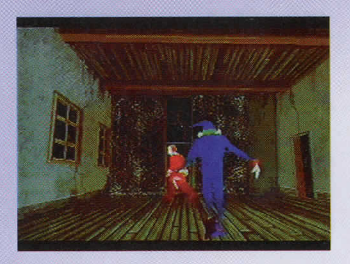
大屋的頂樓

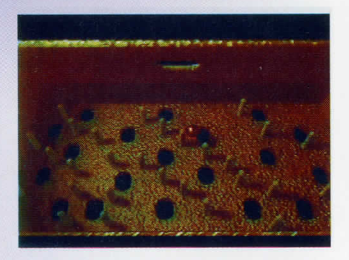
當康比醒後，發現四周的影物已完全不同。他在這裏找到一樽藥水及一本筆記。跑出房間有一跳來跳去的殭屍，旁邊的門又走出一肥殭屍，繼續用那借刀殺人的技術吧。打倒它們後就可得到一條鎖匙及手榴彈，還有一樽藥水。然而一旁還有一個小盒子，把金幣放進去，就會有一彩球給你。

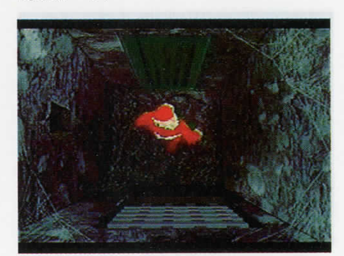
對面還有一扇門未開的，進入去吧，這裏有一小丑在等你。入了房間後立即把彩球投進花園內，那小丑就會自己跳進去，做了大蛇們的大餐。這樣康比可放心進入了，轉右會發現一火爐，先把手榴彈投進去吧，跟着自己也跳進去。

降落地點是二樓一間房間，而且還見到一些殭屍的碎片。當然還有些餘黨啦，故最好先穿上避彈衣。收拾好後再把那聖誕樹上的紅球拿走，這樣便可以再一次跑回上三樓。跑上三樓後，那些殭屍已被你殺光了，所以可以放心四圍走。跑進那卓球室，發現有一部非常古怪的遊戲木箱，跟剛才拾到的紅球好像有點關係，於是就把它放進去，果然有特別的事發生，於房間對面的櫃移動了，還露出一扇秘密之門。當康比跳了進去後，只見漆黑一片……。









翠絲出場

這時康比被困這籠子內，而翠絲也乘機脱出。然而一位面無血色的人就會走近康比處，他就是傑克，亦是綁架翠絲及殺死史材克的人，而他還把這事之始沒一一道來。但當傑克説到一半時，卻發現翠絲已溜走了，於是便急忙的走上去追。就在這時，康比想起自己有個金鉤子，這個原來是用來開鎖的！開了鎖後急忙地去追翠絲，可惜被伊利莎伯發現，突然全身不能動彈，被她捉住了。

跟着玩者便可以控制翠絲了，然而於SATURN版在這裏是會加插一段小故事，是電腦版沒有的。首先，翠絲是於那花園的石獅子旁，而後面則有一殭屍把守。而於屋邊還有一架車，翠絲去到那車尾調查下，跟着就有位仁兄走出來開車，翠糸也跳了上車，不過在上車前記得要取那個於車底的小球。那架車會於屋外的草原停下，而對面的小亭還有數隻殭屍在跳舞。翠絲落了車後，小心殭屍們的耳目，走到小亭旁拾起地上的小金鉤，於是便可向草原方向跑。跑了一段時間，發現一個類似哥爾夫球洞的東西，把剛才拾到的小球放落去，對面就冒出一個石像來。









被困海盜船

翠絲跑到石像邊，再用那金鉤子，石像的手便被拉下，對面的樹洞就會走出一隻殭屍，把翠絲捉去。

這時畫面只見康比和翠絲共困一室，而且康比還被鎖着。玩者這時是自由身的翠絲，於牆角上有一塊木板，是可被她推開的。推開後是一個有鸚鵡的房間，而卓上有胡椒樽、三文治，而卓下還有一袋種子，可以用來餵鸚鵡的。跑出走廊後，就立即向左面的小洞去跑，用來避開守衛的耳目。乘它東張西望時，再一口氣跑到走廊的另一盡頭，再直上甲板。

甲板上又有五個醉酒守衛，經木箱後面避開它們的耳目，再拾起地上的打火器，便可跳進另外一個入口。原來這是船長的房間來的，這裏的箱子可找到一小炮台、床邊可找到權杖，而木架上則找到一個水晶燈。跟着翠絲就把那小炮台放於門前，再把胡椒放進去，用打破燈的聲音引門外的守衛進來，它一來時再用點火器點火，那守衛就消失了，還留下一個鈴。而對面原來是間廚房來的，卓上還有隻鷄腳，取去吧。對面還有一個運餸菜的升降機，只要搖一搖鈴，那門就開了，裏面還有一條鎖匙，之後她就被送了去別的地方。



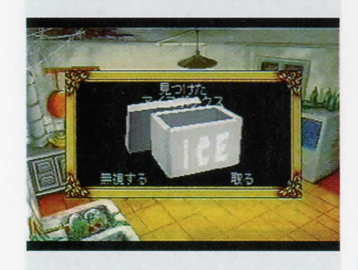


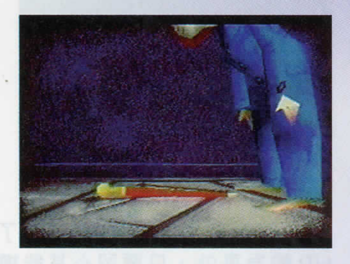


碎冰妙用

原來她被送回大屋的廚房，剛才拾到的鎖匙可開廚櫃門，內裏有一盒冰及一盒蜜糖。正當要跑出門口時就有一守衛走近，不如就用那冰塊給它一滑吧，果然就這樣死了。跑上三樓，今次用蜜糖對付那守衛吧。之後跑進去卓球室，拾起卓旁的金幣，再跑進那秘道處，如果用手杖去調查那書卓的話會發現有一本書及鎖匙，得到這些便可跑回廚房。然而於這裏還有一守衛要捉你回去，那可以用剛才門前的冰塊對付之。收拾好後就可搖搖鈴，爬上升降機，回去船上之廚房，可是這裏已有很多人等着你。

此時玩者終可用回康比了，首先按左右及A鍵去取那條鎖匙。開了手扣重獲自由後先把那守衛殺死，取去它的劍。再跑去鸚鵡的房間把那裏的守衛也殺死，還可得到槍及藥水。走進走廊，又打敗那守衛，這次可得到槍及導火線。對面亦有一打鐵用的房間，內裏有兩隻怪物，最好把它引出門外才對付。而這間房則有一隻鐵鉗、一枝火棒及一條鎖匙。跟着康比會來到一處叫軍火庫的東西，就在鸚鵡的房間之右面。在這裏可不要開火，不然就只有同歸於盡這結局。







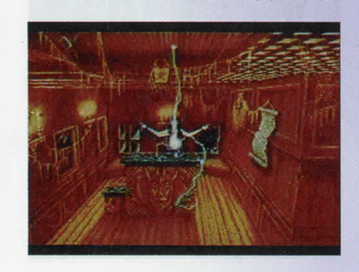


決戰傑克

軍火庫內有位防禦力其高的傢伙，康比只有不停的斬直至斬破它的裝甲。打敗它後則可拾到一本書和火藥。而在未上上一層前還有一扇門未被打開的，這裏會有位肥老伯，打敗它後可取得的東西也不少哩。上了一層後，原來於旁邊就是海盜們的睡房。首先康比把火藥放於這房間內，再跑回到對面的炮台室，把那炮手打死，再用鉗鉗斷炮台的鐵鏈，再推動炮台，放入導火線，再點火，把對面的海盜們炸至粉碎。之後跑到房內找到一袋金及藥水。把那袋金倒出來，對面就會跑出三個廚師，把它們幹掉後再入這間房，把大廚師也殺掉便可取得一鑽石卡片，用這來開最後一扇門，但發覺是中了計的。

這時翠絲把那權杖放於船長雕像上，秘門打開了，發現伊利沙伯在作法。於是翠絲就拿起鷄腳，破了她的魔法。這時康比也可動了，一口氣的跑到甲版，把甲版上的敵人全部消滅，然而有一個還跑到桅桿上。於是康比也爬了上去，三兩下功夫便把它打倒。這時他再用那金鉤子掛住繩索，飛到第二面的桅桿，把最後一個海盜也殺死。他一跳跳回甲板，先拾起柄船長之劍，再用鉗救了翠絲，把炮台弄熄，之後就和傑克作最決戰了。











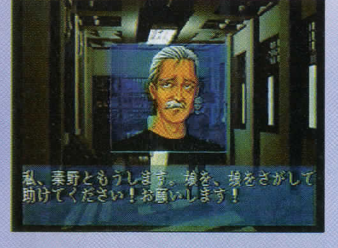


FILE 16 實體

我打聽到天堂天山的背後，是有一名頗具勢力的大人物在撐腰的。究竟那幕後黑手的目的何在？他的身份又是甚麼？

然而，當我知曉那隱藏在背後的把戲是甚麼時，我已陷入了一個更加惡劣的環境裡……

打倒眼前的惡黨！這是我現在最應該做的事。



正當二人從天堂府返回偵探事務所，剛巧遇上前來求助的秦野久美子父母。他們便請求福田去把其被擄走的女兒救回，福田當然沒有推卻的理由。

離開事務所後，福田在占卜店及酒吧等地打聽到「在天堂組背後，是由平崎市議會的山城議員所撐腰的」；另外又獲得有關新市政廳大樓的情報，福田於是前往位於中央區的新大樓看看。

二人一進入新市政廳大樓，就發現手提電腦顯示有魔物出現的訊息，於是馬上提高警覺。雖然全棟大高60層，但其實可到達的只有其中12層樓了。為了節省時間，玩者可循地圖上的位置來移動，取得道具。



福田幾經辛苦到達了頂樓，並找到了市長室。在房內，平崎市市長藤原向福田求助，說出一名川山城的市議員現在正在市議會議事堂內進行「最後的儀式」，叫福田趕快去阻止他；臨行前並把打開議事堂的鎖匙交給福田。



在迷宮內有一些能令你突然作出180度自轉的地面，只要留心地面花紋的排列模式和指南針那便非常容易破解這種地面。

離開市室後一直行，便能打開原先不能通過的門，從另一樓梯返回較低層數去。經過一輪連綿不絕的來回通道後，福田終於到達位於40樓的議事堂，發現史杜正脅持著久美子和山城議員待在一起。山城為了讓史杜能順利得久美子的靈魂封印在「擬似ASTRO界」裡，令到封印在平崎市的怨靈重現，因而現身為正體**デミウルゴス**向福田攻擊。





它的實力並非很強，除了HP較為高外，只要留心其能導致麻痺的DEATH-RING便可順利取勝，打敗敵人後，麗鈴船向福田說她的魔力能夠送一人進入擬似ASTRO界，因此便叫他趕快去追史杜，福田毫不考慮便一個人勇闖異空間去。





FILE17 重逢

真想不到我有生之年竟然能夠走入一個異空間內，而且更遇上一個我相當熟悉的人共同奮戰，非常奇妙。更想不到的是這異空間好像永沒盡頭的，無論怎樣走也彷彿在同一地點似的……我在造夢嗎？

「葛葉匡司！甚麼？在我眼前竟然出現了兩個葛葉？」暗黑召喚師史杜說。

「受死吧！」

「WATCH OUT！」

同聲同氣。

福田一進入擬似ASTRO界，發現手提電腦不能使用（當然！），因此便不能召喚仲魔來代替已戰死的伙伴。一向前行，他便遇上正牌葛葉匡司的鬼魂，由於二「人」有共同的敵人，那便一起出發。要注意的是葛葉現在雖然擁有LV.60，還有很多厲害的魔法，可是他一件防具也沒有，因此便要盡快向前行，以取得其裝備。順帶一提，任何物理攻擊對這正牌葛葉也是會被完全



反射的，另外他有一種魔法「サバト」，功能是可在不消費MAG的情況下召喚仲魔。換句話說現在隊伍若果陣容並不完整，那便可以重新調整隊伍。

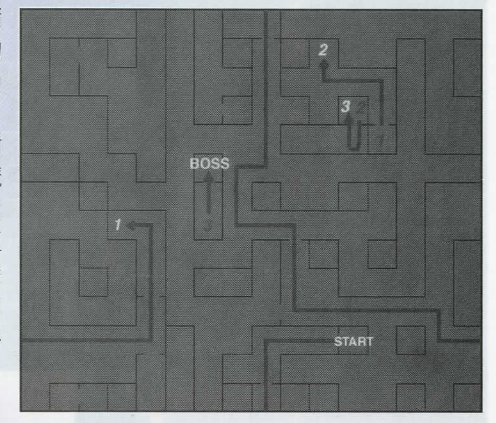
有一件事是需要知道的，就是在這擬似ASTRO界裡，上下左右四面是互相連接的，因此請依地圖上的攻略路線來行，便可以最快速度通往頭目去，切記不要浪費無謂時間去找寶箱(反正也沒有好嘢）。



假如在先前的戰鬥中我方的HP、MP已消耗太多，便應先到治療點回復。經過一輪迂迴曲折的通道後，福田終於找到頭目史杜(シド·デイビス)。它看見眼前的兩名葛葉匡司（其中一個是福田）感到十分驚訝，同時亦企圖遊說正牌葛葉「為何你能容忍一個外人走入你的身體呢？」接著它又對福田說他替組織解決了デミウルゴス感到十十分「感激」，皆因它已破壞天堂組以及新市政廳的封印，對組織來說已經毫無利用價值了。說畢，福田留意到被封在牆裡的久美子正是史杜的「傑作」，它把久美子捉來的原因是她不肯道出「日本古代文明論」的所在，因此以她為餌來引福田出現。

一場世紀之決即將展展開，史杜基本上懂得一般的攻擊魔法，並混合了其他各式各樣的攻模式來向我方開火。它最厲害的一招「MAGIC—BULLET」可對防禦力較差的仲魔作出250HP以上的損傷。幾經辛苦打敗了史杜，它便急急腳逃掉，久美子的靈魂對福田說出「日本古代文明論」的所在位置，就是在矢來銀座商店街裡的儲物室裡，而儲物櫃編號則是她的出生日期。



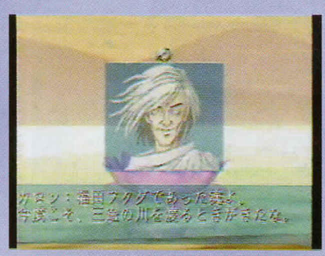


葛葉匡司對福田說暫替惡魔召喚師的任務已經到此為止，至在是時候由他接手了，故此福田便再無存在的必要……

FILE18 再訪三途河

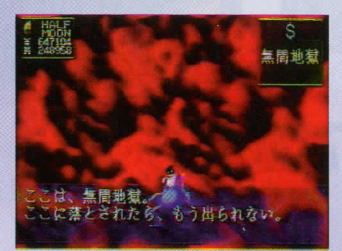
我一直盡心盡力地守護著葛葉匡司的軀體，並且為了討伐敵方而全心全意地投入在工作裡，現在他竟然這樣對我……難怪他的，畢竟我現在確實是寄居在他的軀體上，根本沒資格說這話那。可是世事總是如此的，未到最後一刻總不會知道結局的。

我竟然可以重生？



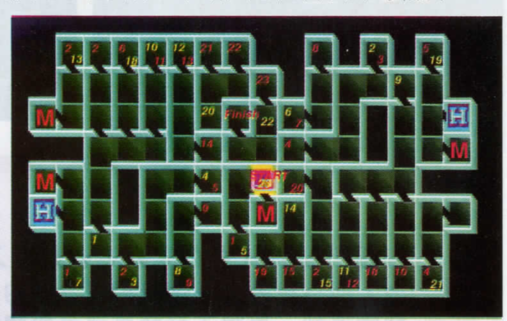
畫面一轉，福田已經置身於三途河裡，再次與死界使者卡農會面。「又再遇見你了……看來你註定要留意在這裡了。」

畫面再轉，福田已身處死者的試練場「無間地獄」裡，雖然正牌葛葉已離隊，不過在迷宮內出現的大多是餓鬼這類雜魚，故可收起部份「貴價」的仲魔來節省MAG。很奇怪，在這異空間裡福田依然能夠使用手提電腦，真的不可思議……



在無間地獄內有異常多的出入口，請依著地圖上的指示來移動；而在兩側都設有治療區。

幾經艱苦福田終於通過了無間地獄，卡農一見他便問想不想取回自己的身體，福田心想自己已經死了，而葛葉的軀體亦應該還給原主的，所以便向卡農說不好（NO）。就在這時，卡農便告訴他由於正牌葛葉已經死去了太久，所以是無法再返回其肉身的；同時福田的確是憑個人之力通過無間地牠的，理應給予他一次重生的機會。得到正牌葛葉的同意後，福田便被送回現實界，繼續其惡魔召喚師的職責。



返回現實後，福田看見麗鈴船，她告之聽到秦野久美子的微弱聲音：「儲物室……」，接著二人先回事務所去SAVE。

FILE19 戰鬥神

我用最快的速度跑到儲物室去，並找到了那個儲物櫃，把櫃門打開後果然找到那本失踪了多時的禁書，一本引起了最近令我的生活造成巨大變化的書……「日本古代文明論」！

然而，事情並未因此而被解決的。整件事件的幕後黑手已經掌握著「最重要的寶物」，迫我去解開通通往最後聖地的秘密……

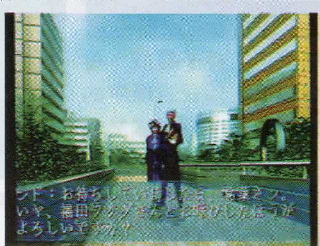
可惡呀！





二人儲存進度過後，立刻動身到儲物室去。福田在室內發現一共有四個可疑的儲物櫃，結果經過推論下發現編號「0130」的儲物櫃最可疑，於是便打開這櫃，終於在櫃內找到「日本古代文明論」和一張寫著「天空中高飛的鳥兒在山丘間飛舞；在地底裡的石柱盤旋，令到水不斷地湧出來」。從字條推測，吾妻教授大約猜到雲雀之丘地下水道必定有重大發現。



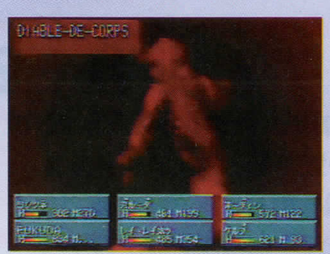


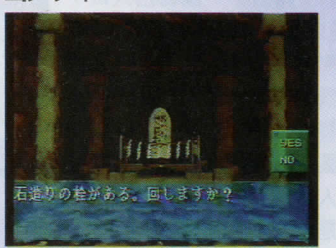
在的士高裡福田得知久美子正和一名身穿黑衣的奇怪男子（史杜？）一起在中央區出現，他於是即刻出發前去查探，臨行前別忘了入貨。

在中央區公園入口，福田發現了正脅持久美子做人質的史杜，它要福田去解開古墳迷宮入口的秘密，否則像對久美子不利。在別無他法之下，福田唯有到雲雀之丘地下水道去。



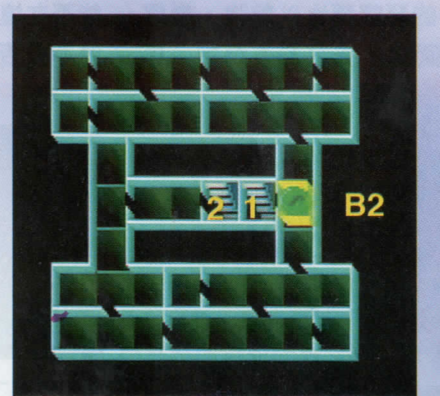
經過一輪錯踪複雜的地下迷宮後，二人到達了不能使用電腦的B5。在右端他再次發現舒里露博士的踪影，她一見福田便命令其最後而最強的挑戰者，ガルガンチュア8向二人襲擊。它的實力非常高強，除了一般打擊技對我方做成很大傷害，它的必殺技「DIABLE DE-CROP」更能造成「一擊即殺」。要戰勝這高HP的惡魔，筆者提供一個好方法，就是主角一定要躲在擁有反射敵人的衝擊技的仲魔後面（例如英雄ヨシツネ），及要有耐性及操作得宜，要取勝並不困難。舒里露博士一見手下被打倒便立刻逃跑，遺留下一個可以製造另一隻仲魔的ドリーカドモン。

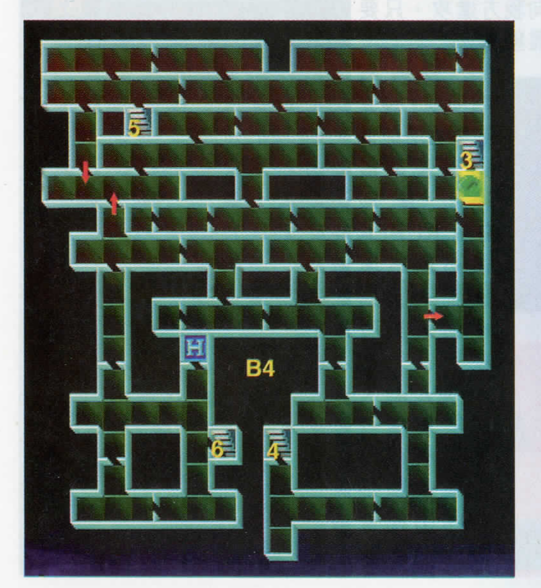


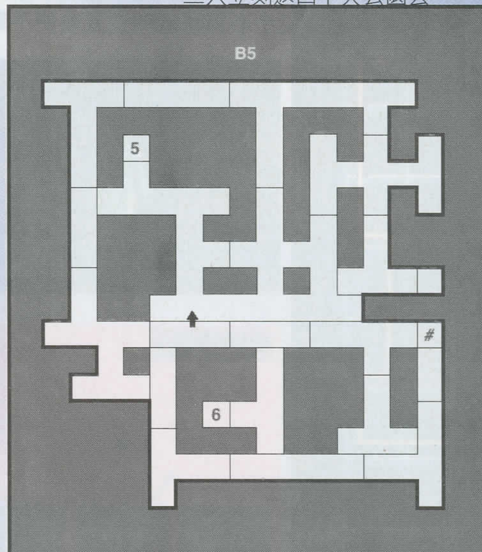


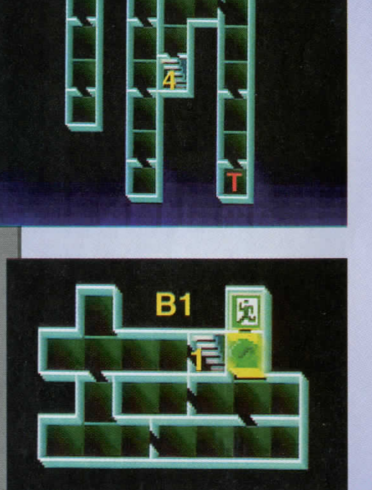


打敗強敵後，福田便從B5繞過B4的另一端到B3，並在最東南方發現了古墳迷宮石室。他轉動房中的石柱，令到上層的水全數流光。完成後二人立刻返回中央公園去。



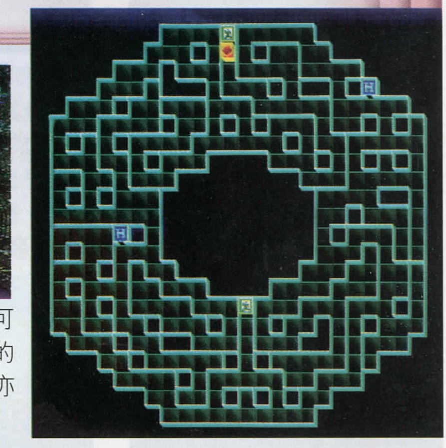




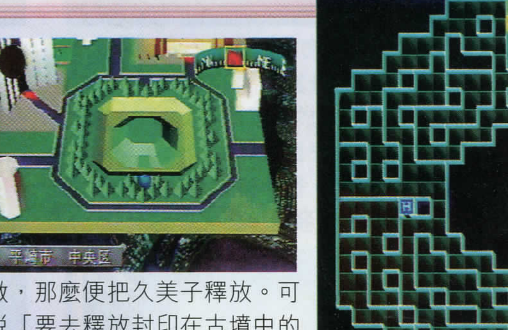


FILE20 通道

我把古墳石室內的石柱轉動，令到中央區公園裡的河道完全乾涸，露出了一道隱藏了良久的秘密通道。有一件事我仍未能想通，就是為何久美子會自行步入迷宮內呢？是甚麼驅使她這樣做？另外，在公園裡竟然變成了一片妖樹林地帶！難道真的來不及去挽救嗎？



福田開動了雲雀之丘地下水道裡的古墳迷宮石室的機關，令到圍著公園的水完全流走了，露出了一個秘密入口。



二人為了要去找史杜，於是便走入已成了異界的「妖樹林」地帶。沿途有好幾個寶箱，有興趣可自行去發掘。幾經波折才走到公園中央會面史杜，它對二人説既然已遵照了其説話去做，那麼便把久美子釋放。可是當史杜放開她時，久美子説「要去釋放封印在古墳中的靈魂」而走了入古墳內，史杜隨即跟住入去，福田當然亦不敢怠慢，立即跑入洞內。



FINAL FILE 終戰……

經過漫長的歲月，我和對方黑幕的決戰亦趨向尾聲。在古墳迷宮內活動的惡魔都比以前強，幾經辛苦才能在絕境下突圍而出。先打左右門神，再和史杜作死鬥，最後便是怨靈的二波攻勢，究竟我能否在這些戰鬥中取勝呢？同時我的惡魔召喚師生涯亦會否就此終結？



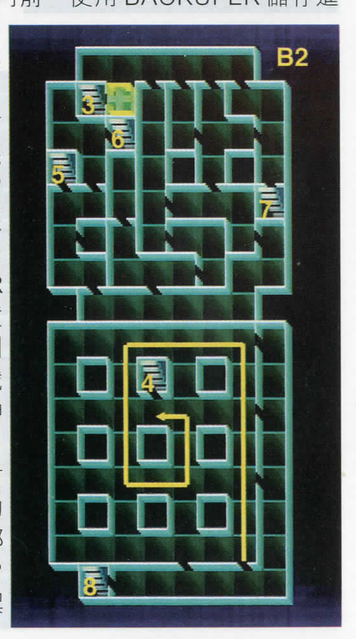
福田進入古墳迷宮後，發現洞內的惡魔均擁有較強的實力，故可先行提升等級及拉攏仲魔加盟，最低限度要達到LV.68左右。

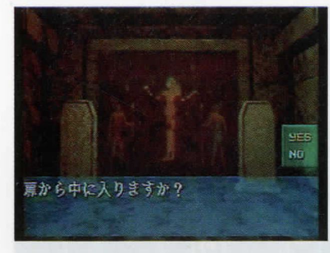
依照地圖一直行到B6，福田發現前路出現兩副棺木，無法通往較後區域。要離開此區，首要條件就是必須解決鎮守這區的左右門神。先往右邊走到達一扇刻有奇怪圖案的門前，使用BACKUPER儲存進度，然後入房去挑戰右門神**ヤソマガツヒ**，其攻擊模式是以魔法不斷向我方進攻，只要小心翼翼地向它反攻便不難獲勝。





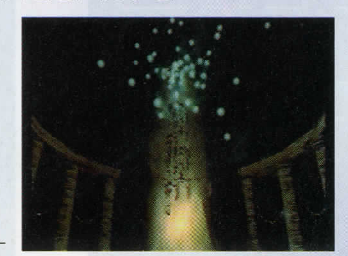
戰勝右門神後，請先離開古墳迷宮返回矢來銀座，買回BACKUPER後再返古墳迷宮B6，到不面去挑戰左門神**オオマガツヒ**。由於它是對任何模式的物理攻擊都能作出相當強的防禦







力，因此便唯有以魔法攻擊，最好使用無屬性的MEGIDO系咒文；而同時我去最低限度要有兩名以上的魔法專家向它開火（當然是指高忠誠度的仲魔），才能在全滅前幹掉它，因此必須要有必死的決心才行，打敗左門神後，有兩個棺材的那間房將會出現通道往後方地區。



經過B7後終於到達最深一層B8，福田在頭目房間先遇上史杜，雖然它令自己巨大化可是仍不敵已經進步良多的我方。粉碎史杜的野心後，最後頭目伊娜露娜公主（**イナルナ**）在沉睡中的封印中復活過來。起初的她已經擁有強大的攻擊力及HP，當你在耗盡一切資源後才打敗她的時侯，你便會發覺有按RESET的覺悟……因為好戲現在才正式登場——伊娜露娜會進化成為更強橫的獸神形態！不僅攻擊力及守備力令你吃驚，其極高回避率會令你的自信心完全被擊倒、粉碎……攻略法就一定要狂用補助魔法增加我方的攻擊力、守備力及命中率，再以密集式火力向它狂打，體力一下降便要用強全體回復魔法，加上無比意志力和根性才有獲勝的希望。筆者在LV.71的情況下，用了差不多300回合才將她消滅，你可否比我做得更好嗎？相當期待。









打敗依娜露娜公主後，秦野久美子亦回復正常，向你（葛葉）道謝。麗鈴船亦在這時知道你的真正身份了，你會怎樣回答她的問題嗎？ENDING畫面亦近在此刻，還是留給各位讀者去看看爆機畫面吧。

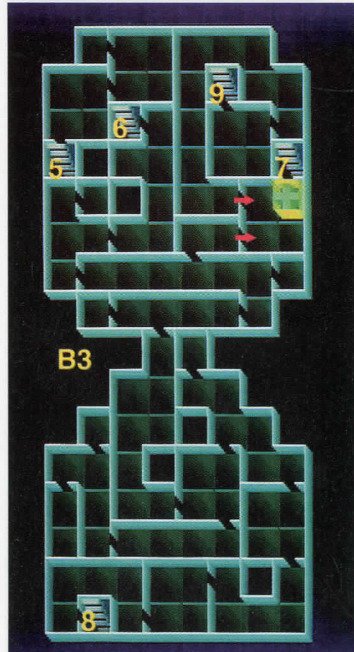




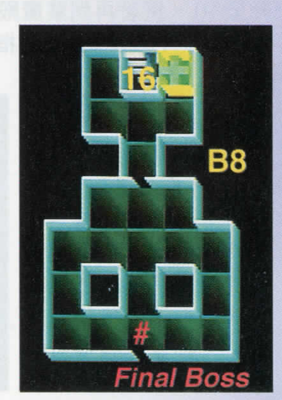


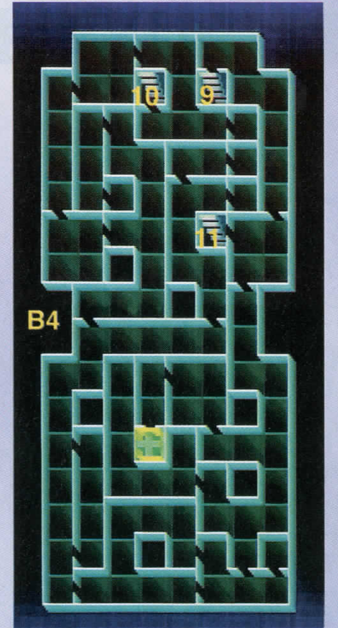


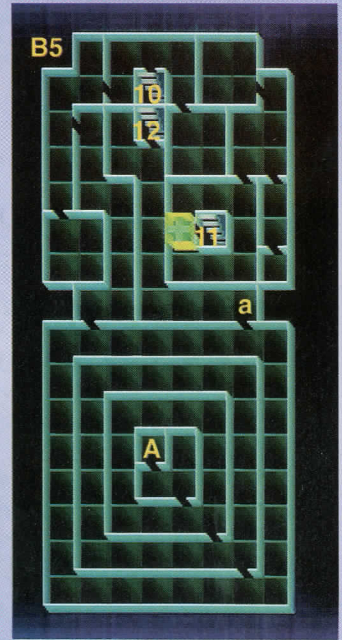




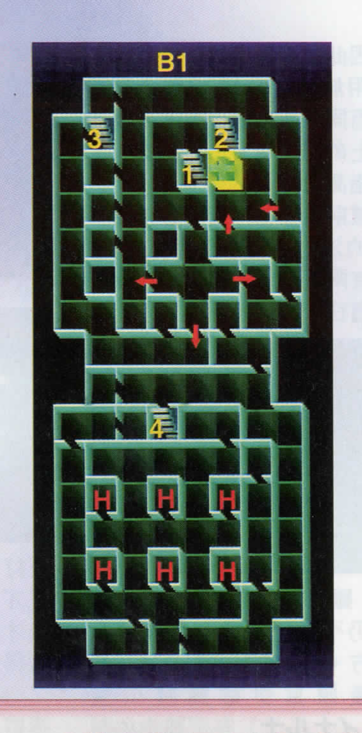


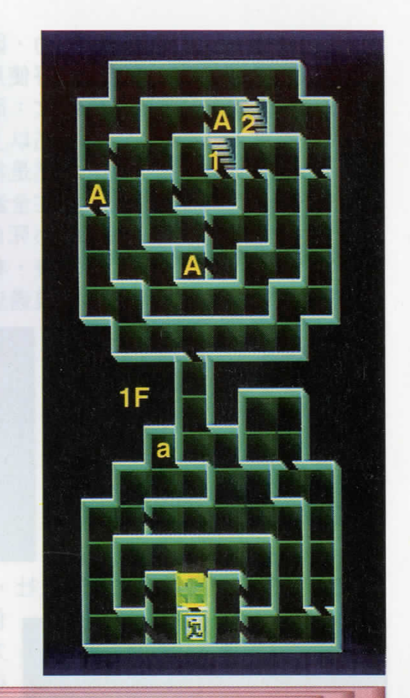












EXTRA FILE 挑戰最強的稱號

其實筆者剛才已暗示過，究竟打敗了依娜露娜公主是否真正「完結」了今集「女神」呢？當然不！起碼有很多仲魔我還未集齊呢？



原來此GAME還有一版「EXTRA—DUNGEON」特別洞窟的隱藏迷宮的，進入條件是要先到達古墳迷宮B8進入最後頭目前的一格，然後回到偵探事務所去SAVE，跟著便到矢來銀座的地下水道B2去，原先那個擋著你的流浪漢會讓開一條路給你，進入隱藏迷宮去，括裡出現的惡魔非常強橫，你必須要抱有必死的覺悟。在最後你會找到最終頭目——「南斗星君」及「北斗星君」，要贏它們就必須下點苦功去升LV吧！地圖？成版只得一層，自己試試吧！反正你已經能打倒這個階段，地圖對你來說可算是可有可無的物品。



真．女神轉生 追加資料集

極．魔晶變化

上期已經向各位讀者介紹了有關正常情況之下發生的「魔晶變化」，今次將會講那些只會在特殊情況下才發生的「極．魔晶變化」事件。

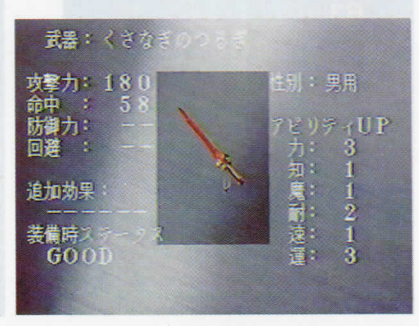
(1) タケヒ	→	タケヒのつえ	攻42／命12／女
(2) ガネーシャギ	→	ガネーシャギリング	防45／回2／女
(3) テング	→	テングのゲタ	防11／回18／男
(4) スプリガン	→	スプリガンベスト	防60／回2／男
(5) ピクシー	→	ピクシーナイフ	攻30／命25／女
(6) ヤマタノオロチ	→	ヤマタのじぎべ	攻64／命54／女
(7) ドゥン	→	リーオーヒール	防17／回14／女
(8) ヘアリージギック	→	ジギドウジギック	攻46／命40／男
(9) カワンチギ	→	カワンチギガード	防21／回4／男
(10) ヤクシギ	→	ヤクシギのかめん	防52／回16／男
(11) ベルセルク	→	ベルセルクパイル	攻26／命24／男
(12) ユキジョロウ	→	ブリザードローブ	防45／回8／女
(13) ヨモツシコメ	→	シコメのまがたま	防14／回6／女

攻：攻擊力／防：防禦力／命：命中率／回：回避率

要發生「極．魔晶變化」，基本的條件就是必須擁有忠誠度達10，而且是13種指定惡魔之一的仲魔。舉例來說，假設你有一隻仲魔龍王（ヤマタノオロチ），由於它是物欲型，因此只要給它一些秘寶如寶石或回復寶珠等，那麼便很容易令其忠誠度提升至10。接著再到業魔殿去，域圖便會告訴你可以進行「魔晶變化」。下表便是13種指定惡魔的可取得道具。

劍之合體術

在今集的「女神」裏除了「魔晶變化」外，還新增了一種合體法，這就是劍的合體。由於在遊戲過程裏所出現的武器（不論是檢到或買到），都並非強得可以輕易殲滅敵人，因此便



要靠劍的合體來製造超強的武器。下表介紹了本遊戲裏所出現可製造的武器。（前期介紹過的不再説明）

(1) 獵頭魔刀（*1） 攻 20／命 70／男女
- 七星劍（*2）＋伽羅龍王短刀（*3）

(2) 靈氣劍（*4）攻 101／命 41／男女
- 村雨丸（*5）＋全中立惡魔
- 剛裂刀（*6）＋全邪鬼惡魔

(3) 村雨丸 攻 98／命 50／男女
- 靈氣劍＋ナガスネヒコ

(4) 黑煙劍（*7）攻 60／命 12／男女
- 靈氣劍＋全邪鬼惡魔

(5) 化身王陣（*8） 攻 111／命 65／男
- 村雨丸＋アマゾーン
- 黑煙劍＋ユキジョロウ

(6) 殘寒劍（*9）攻 64／命 24／男女
- 村雨丸＋黑煙劍
- 化身王陣＋ヴィクター

(7) 五炎劍（*10） 攻 34／命 65／男女
- 化身王陣＋ヤタガラス
- 殘寒劍＋オグン
- 剛裂刀＋ティール

(8) 剛裂刀 攻 201／命 70／男
- 化身王陣＋殘寒劍
- 殘寒劍＋五炎劍
- 五炎劍＋トリグラフ

(9) 草薙之劍（*11） 攻 180／命 58／男
- 五炎劍＋剛裂刀
- 五炎劍＋ショウキ

(10) 夜風之戟（*12） 攻 20／命 87／男
- 獵頭魔刀＋伽羅龍王短刀

(11) 妖刀虛空（*13） 攻 12／命 32／男
- 靈氣劍＋村雨丸
- 殘寒劍＋全夜魔
- 五炎劍＋全暗黑惡魔
- 五炎劍＋全墮天使

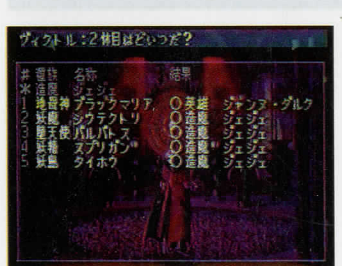
(12) 奇效聖劍（*14） 攻 175／命 75／男
- 草薙之劍＋伙伴型全惡魔（忠誠10）＋伙伴型全惡魔（忠誠10）

(13) 如意棒（*15） 攻 130／命 80／男女
- 靈氣劍＋セイテンタイセイ（忠誠 10）

(14) 雷神之槌（*16） 攻 150／命 68／男
- 黑煙劍＋トール（忠誠 10）

1. くびかりマンダゥ	9. ざんかんけん
2. しちせいけん	10.°をかしんえんせん
3. くりからのこだち	11. くさなぎのつるぎ
4. れんきのけん	12. やみかぜのクナイ
5. むらさめまる	13. ようとう二ヒル
6. こうれつとう	14. きこうせいけん
7. こくえんけん	15. にょいぼん
8. けしょうおうじん	16.トールハンマー

培養最強的造魔！英雄合體術！



之前期已經介紹過令造魔成長的辨法，就是不斷向它餵飼惡魔，使它逐漸強大起來。不過，當你在找仲魔和它合體的同時，你會發現這造魔的能力是遠不及和你同等級的仲魔。可是，有一個方法能夠令造魔的實力大大加強，就是令它變化成英雄。

要成為英雄，基本條件是用一隻有足夠等級的造魔，去和一隻指定惡魔進行合體。假若在合體後你想再強化這造魔，變成更勁的英雄的話，那麼便先要再與御靈以外的仲魔進行合體，回復原狀後和另一隻指定惡魔進行合體。下表是 5 名英雄的合成法。

ジャンヌ・ダルク	造魔 Lv.50 以上 ＋ ブラックマリア
ヨシツネ	造魔 Lv.55 以上 ＋ ハチマン
ファリードゥーン	造魔 Lv.60 以上 ＋ サンダルフォン
カンテイセイクン	造魔 Lv.65 以上 ＋ ショクイン
ラーマ	造魔 Lv.70 以上 ＋ ヴィシュヌ

出乎意料的仲魔！只會在月圓月缺才發生的合體事故！

合體事故是指當你在月圓或月缺進行惡魔合體時，有機會產生一些平時無法取得的惡魔。由於成功機會率不高，因此便要碰碰運氣…

(1) 死神

當在新月（NEWMOON）的時候，以鬼神族（破壞神、地母神、鬼神、邪神）的惡魔進行合體，就有機會獲得死神。

(2) 秘神

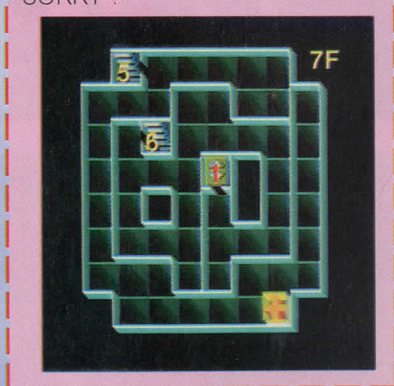
當在新月（NEWMOON）的時候，以神族（魔神、女神、秘神、死神）的惡魔進行合體，就有機會獲得秘神。

(3) 珍獸

當在滿月（FULLMOON）的時候，以獸族（神獸、珍獸、聖獸、魔獸、妖獸）的惡魔進行合體，就有機會獲得珍獸。

道歉啟示

因上期一時錯手，登漏了一幅地圖（天堂邸 7 樓），今期馬上補登；若有令大家不便之處，筆者在此衷心向大家陪個不是，SORRY！







第四次超級機械人大戰S

製造商：BANPRESTO
發售日期：1月26日
售價：6800日圓

在過往的兩期之中，已為大帶來了《第四次超級機械人大戰 S》之中「SUPER ROBOT系」的攻略法了，而其中的一些圖版是未被介紹的，這些圖版其實是屬於「REAL系」流程的一部份，為了要使大家能夠更了解這個遊戲，現在，在以下的篇幅之中，便會為大家帶來「REAL系」的攻略。

可能大家會問為何在以下的攻略之中為何只會得這麼少的版面，答案其實十分簡單，因為在「REAL系」之中其實有不少版面也是和「SUPER ROBOT系」相同的，所以在這次的攻略之中再也不想浪費大家寶貴的版位，精簡的為大家送上「REAL系」的攻略。

在以下的攻略之中，所有的圖版數目也是在早兩期前使用啡色來印刷的,所以只要翻看以上兩期的攻略，便可以找到這些版圖的所在，而且亦可以依着這次的攻略來完成「REAL系」的整個流程，不過，其中的一些小節玩者一定要非常小心,因為在這遊戲之中，不少的圖版也是互相影響的，所以在遊戲之中，玩者務必要小心閱讀攻略的所有才開始玩，否則到後期才發現出錯的話，便要重新開始了。

好了！不再浪費時間了，現在就請大家小心的閱讀以下精采的《第四次超級機械人大戰 S》最後攻略。

【1】 接觸（REAL系）

這是「REAL系」的第一版，而這個第一版便是第二個新增的圖版，在這版之中，玩者可以使用的機械就只有主角的專用機，可是在最初的第1 TURN中，主角的機體是不可以移動的，因為主角未能與本隊會合，而燃料又剛好用完，只好在這個地方停下來，可是卻遇上了敵軍，主角要在第2 TURN才可以正常移動的。

而在第1 TURN敵人出現之後，玩者的救星到，那便是「洛夫」（ロブ），可是他是一個NPC（自動人物），他會不受控制地向敵人進行功擊，所以如果玩者是想取得更多的ITEM的話，便不要理會敵人的攻擊，使用最快的速度去取ITEM吧！

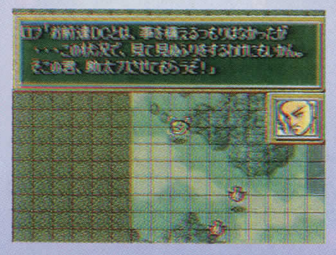
在第2 TURN時，戰國魔神便會出現在A地點，好好利用三位隊員的精神力量，這樣便可以取得更多的ITEM。

ITEM

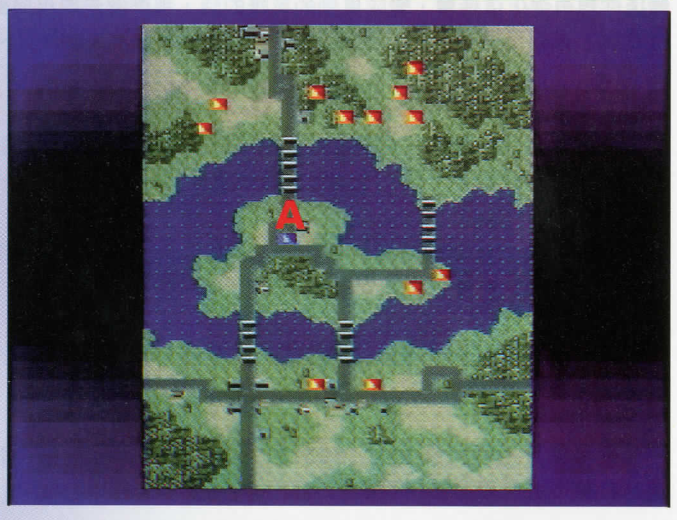
(08,16)	金塊2000
(13,30)	金塊5000
(21,08)	燃料股（プロペラントタング）
(22,08)	BIO CENSOR（バイオセンサー）











【3】發端（REAL系）

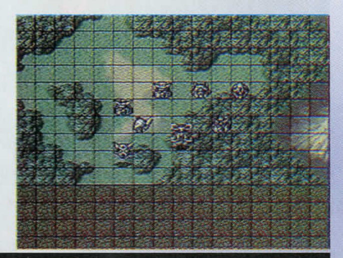
這是超任版的第一版了，和SUPER ROBOT系的最大分別是自軍的出場次序，首先出現的是鐵甲萬能俠一伙，之後才是主角及其他的隊員。在這版之中，最大的敵人便是修羅男爵（あじゅら男爵）和布洛京伯爵（フロッケン伯爵），可是，布洛京伯爵是會逃走的，不過，玩者只要在第6 TURN前將修羅男爵消滅，又或是在第6 TURN前將布洛京伯爵消滅便可。

在這版之中，玩者要切記一點，便是要取ITEM，為了這個緣故，飛行的機體一定要用來取ITEM，所以，母艦和密達斯要兵分兩路，分別前往左右兩方面的ITEM，而其他的機械人則要集中在中間的草叢中向敵人攻擊。

不過，記着一定要用有「幸運」這種精神力量的人物將布洛京伯爵和修羅男爵消滅，以取得更多的金錢和經驗值。

ITEM

(00,12)	金塊2000
(00,21)	金塊2000
(22,15)	金塊2000
(28,01)	金塊5000
(15,06)	金塊10000
(12,01)	維修套囊（リペアキット）
(00,00)	高性能雷達（高性能レーダー）



【5】謎之訪問者（謎の訪問者）

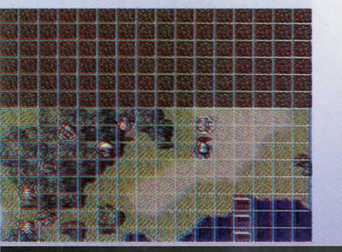
如果在第一及二版能以合共15 TURN以內完成的話，玩者便可以進入此版──「謎之訪問者」。在這版之中，玩者的敵人是DC部隊，而他們是衝着達巴（ダバ）而來的，所以在版初便只有一對小戀人達巴和雅姆（アム）的出現，而主角的部隊要在第2 TURN才在下方森林出現。

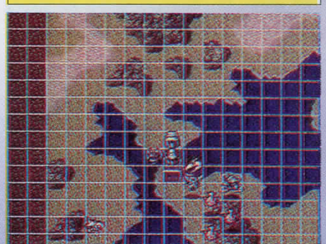
在版初，由於只有達巴及雅姆二人，所以一定要分功合作，而最好的方法是由達巴負責攻擊，而雅姆則向下方走，這亦是給達巴一個升LEVEL的好機會，和SUPER ROBOT系不同的是這版中的泰坦斯是在第5 TURN才出現的（中上方），以達巴是有足夠時將上方的敵人消滅的。

敵人的緩兵則會在第5 TURN時在左中方地點出現，這一下玩者可要小心，不要將自軍的兵力向左移得太多，否則一定會受到很大的教訓。

ITEM

(03,12)	金塊2000
(17,09)	金塊5000
(06,21)	維修套囊（リペアキット）
(10,22)	維修套囊（リペアキット）
(14,21)	維修套囊（リペアキット）
(08,27)	燃料股（プロペラントタング）





【7】新的敵人（新たな敵）

這版之中敵人是沒有緩兵的，不過玩者不要太早高興，因為在此版之中玩者可以使用的機械人亦不多，首先，力量強橫的三一萬能俠因為訓練而不能出動，再加上甲兒、さやか、達巴和雅姆也不在艦上，為了把四人接回，母艦不能移動，當然，這四人不在，他們的機械人也不能出動，所以在版初自軍的戰鬥力其實是非常的弱。

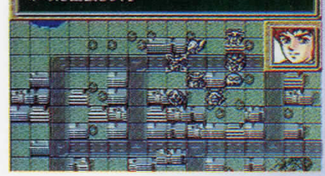
敵人大部份是重戰機裏的機體，所以有着非高的防禦力和回避力，故此，玩者在選擇出動機體和人物時，一定要取決於人物是否有必中與否，其次便是機械人的攻擊力。在第4 TURN時，甲兒、さやか、達巴和雅姆便會歸艦，而由他們所駕駛的四部體亦可以出動了。

在這版之中，敵方的莉絲是可以成為自軍一員的，不過一定要在最後才殺她，之後便會有EVENT發生。

ITEM

(12,03)	金塊2000
(10,29)	金塊5000
(17,12)	維修套囊（リペアキット）
(04,22)	燃料股（プロペラントタング）
(06,05)	BOOSTER（ブースター）
(19,00)	MAGNET COATING（マグネットコティング）
(22,27)	CHOBHAM ARMOUR（チョバムアーマー）





【9】特訓！冰河狂瀉（特訓！大雪山おろし！）

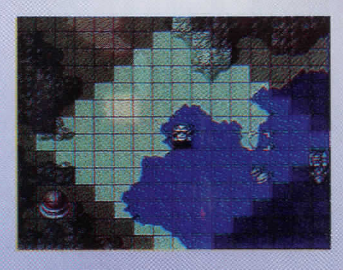
在上一版之中，曾說到三一萬能俠因訓練而不在隊中，而這版便是交代有關的一段小故事。在這版的戰鬥之中，只有三一萬能俠才可以出動，其他的隊是不會動的，不過，在這版之中，敵人的攻擊力是不強的，只有最後出現的修羅男爵是最難應付的，所以，要在先前的戰鬥中盡使三一萬能俠的駕駛者得到最大的LEVEL UP。

雖然說三一萬能俠是孤軍作戰，但是其實在這版之中是有緩兵的，那便是由JACKY KING駕駛的「德薩斯馬赫」，不要以為這部機體是不重要的角色，而事實上這部機體的戰鬥力絕不會比其他的機械人差，再加上JACKY KING是有幸運的人物，他可以成為和修羅男爵「埋單」的功臣，所以各位不要以貌取人。

ITEM

(13,00)	金塊2000
(08,11)	金塊2000
(00,10)	金塊5000
(15,09)	維修套囊（リペアキット）
(19,15)	燃料股（プロペラントタング）







【11】布拉度之歸還（ブライトの歸還）

這版是一場補給機的保衛戰，在版初，玩者會見到在上方有三部運輸機受到DC軍的追截，那便是由馬少尉所率領的補給機隊，為了要得到補給，自軍一定要保護這三部運輸機的安全。所以一開始，玩者便要全速的向上方移動，但是以運輸機的速度是絕不能逃脫的，所以在擇隊員出擊時一定要一些有補助能力的人物和體出動。

在第4 TURN時超獸戰隊便會出現在B地點，這四人應分為兩批，藤原忍一人向上移動，而其餘三人則向下移，迎擊在第5 TURN時在A地點出現的敵人緩兵。而完成特訓的三一萬能俠則會在第3至6 TURN出現（C地點），一切要視乎玩者在先前的戰鬥中以多少時間完成。當然，玩者切記要以飛行機體去取ITEM。



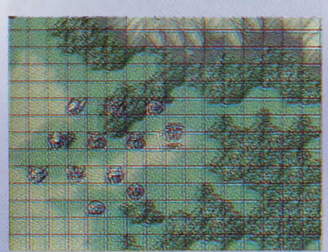
ITEM

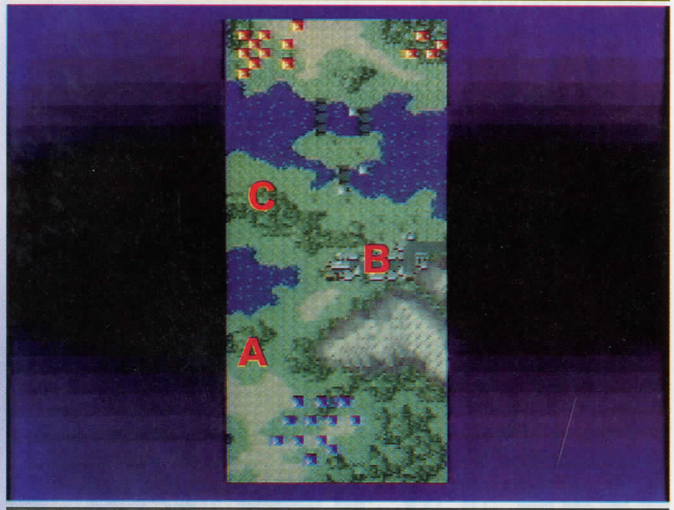
座標	ITEM
(00,05)	金塊2000
(09,02)	金塊2000
(08,07)	金塊5000
(09,23)	金塊5000
(08,36)	燃料股（プロペラントタング）
(15,39)	CHOBHAM ARMOUR（チョバムアーマー）
(19,00)	混合裝甲（ハイブリッドアーマー）











【14】STAND PEAT（スタンピート）

在這一戰之中，自軍一伙要和泰坦斯合作對付可怕的怪獸「ドラゴンザウルス」，如果給這怪獸上岸的話，這戰便算失敗，所以一定要盡全力將這頭怪獸消滅。在版初，泰坦斯中的菈娜（ライラ）、尊尼（ジェリド）、格寧哥（カクリコン）和日札（ヤザン）四人會全力的圍攻「ドラゴンザウルス」，而自軍便要盡快的下移支緩。

而如果玩者在先前是選擇有女友的話，這位副主人翁便會出現在泰坦斯隊中。在第3和4 TURN，敵人的增緩部隊便會分別出現在A和B地點上，在眾多敵人之中，以由修羅男爵所駕駛的潛艇最為厲害，而且由於這是一集在水中的機械，MS的光線武器是不對付的，所以一定要以三一萬能俠去對付，但是又要對付那隻水中怪物，那麼，三一萬能俠去對付哪一方好呢？

ITEM

座標	ITEM
(00,13)	金塊2000
(22,24)	金塊2000
(19,36)	金塊5000
(00,22)	金塊5000,維修套囊（リペアキット）
(17,34)	燃料股（プロペラントタング）
(18,18)	燃料股 S（プロペラントタング S）





【19】悲傷的記憶（悲しい記憶）

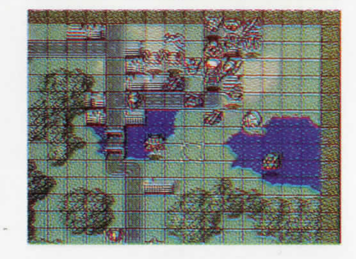
我忍！我忍！這版是忍的世界，因為在版初只有「ナナ」駕駛的カルバー FXII，所以，在此奉勸各位一句，這部5,H－FXII一定要有兩個的CHOBHAM ARMOUR或混合裝甲方可以「頂得住」敵人的攻擊，如不是這樣做的話，必死無異！

在這版之中，自軍有着十足的優勢，因為敵人是沒有增緩部隊的，反而自軍卻有「G DEFENDED」和「Z 高達」的支緩。在版初的カルバー FXII一直要支持到第5 TURN才可以得救，自軍的主力部隊會在右上方出現，而敵人方面，如果下方的カットナル艦和ケルナグール艦一受到攻擊便會徹退，所以應早點攻擊這兩艘戰艦，只要這兩艘戰艦離去之後，自軍便可以輕易的將敵人全部擊退。而在這戰之中敵軍之中的女機師莎娜（サラ），在日後是會成為自軍的成員。

ITEM

座標	ITEM
(07,32)	金塊2000
(15,28)	金塊2000
(02,37)	金塊5000
(02,28)	金塊10000
(08,17)	BOOSTER（ブースター）
(18,32)	PSYCHO FRAME（サイコフレーム）





【22】 愛的行踪（愛の行方）

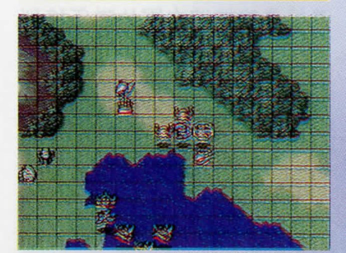
噢！他們真是命苦，所説的是一矢和艾莉嘉（エリカ），艾莉嘉初捉回之後，一矢苦隨而至，可是亦因為這樣，一矢的氣力會降至90，所以所有的絕技也不能使用，這樣，一矢會陷入苦戰之中。

在這種情況下，玩者一定要將一矢（大武士）移離敵人的攻擊範圍之外，這只是緩兵之計，不過，自軍的緩要在一矢受到攻擊之後的那個TURN才會出現，所以，一矢終歸也要受到一次的攻擊。之後出現的緩兵是在上方出現的超獸戰隊、主角和カルバーFXII，而在這次增緩之後，自軍的第二次增緩亦會到達，這時，一矢再不會受到任何生命的威脅。可惜的是一矢是救不到艾莉嘉的，所以玩者不要將一矢移到太高的地方，反而應將他留在下方對付敵人。

ITEM

(03,16)	金塊2000
(14,07)	金塊2000
(06,27)	金塊5000
(13,32)	金塊5000
(31,33)	BOOSTER（ブースター）





【28】 奧拿機械展開（オーラマシン展開）

如果在先前的版面中翔（ショウ）是將嘉菈莉亞殺死的話，便會進入圖版之中，這一戰的對手是聖戰士內的機體，所以是非常難對付的，玩者要選擇一些有高命中率的體出動，而且在人物方面，一定要選擇一些有「必中」的人物。

由於自軍是出現在右上方的位置，所以敵人的攻擊可謂來自四方八面，玩者最好是先對付前方的敵人才向前推進，因為如果是太早前進的話，便會受到「全天域」的攻擊，這樣，自軍的機體非死則傷，所以切勿魯莽行事。

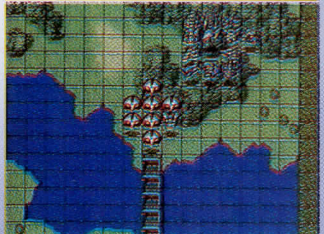
自軍的支援會在「ウィル・ウィプス」受到攻擊後出現在下方，所以自軍是丁絕對不可以太快的下移，以免受到不必要的損傷。因為對手是有奧拿防護罩的機體，這些使用光線武器的機體可謂無用武之地。

ITEM

(01,24)	金塊2000
(21,08)	金塊2000
(23,35)	金塊2000
(03,06)	金塊5000
(22,28)	維修套囊（m>'6}p）
(08,17)	燃料股（プロペラントタング）







【30】 入侵者（インドルーター）

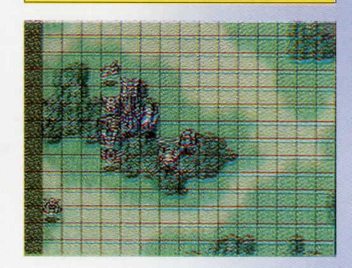
這次的入侵者是自軍，因為要進入敵人的基地，自軍一定要突破敵人的防線，得到破嵐萬丈的支緩，自軍便一氣的攻進敵人的基地範圍，可是時間有限，只有六小時的時間（6 TURN），所以一定要盡快行事。

玩者的部隊是在左上方出現，要向前進的話，便一定要向下方行，不過要小心在第1 TURN時在左中方位置出現的敵人第一次緩兵，不過，這只是前奏，第二次緩兵是會在第2 TURN時在右上方出現，而第三及四次緩兵則會在基地的左右出現，所以為了節省時間，一定要用一部有高移動力的機械出擊，由右方一直向下前進，而其他的機體則在左方前進將所有的敵人引開，這雖然是有危險性存在的，不過，為了要完成任務，這是最快和比較「安全」的方法。

ITEM

(00,12)	金塊2000
(12,43)	金塊2000
(19,22)	金塊2000
(20,42)	金塊5000
(23,05)	金塊5000
(14,03)	維修套囊（リペアキット）
(01,28)	燃料股（プロペラントタング）





【32】 老兵之輓歌（老兵の挽歌）

這真是一版非常重要的一版，因為這是一版「大增送」版面。在這版之中，敵人的戰鬥力是何等的有限，而只要自軍能有較的使用地圖砲的話，這些敵人將會成為自軍的「囊中之物」，而且會為軍中的成員帶來非常好的升LEVEL機會。

不過，在這版之中玩者一定要派「キツ」這人物出動，因為只有這人物才可以將敵人軍中的莎娜説得入隊，所以，不論是在甚麼情況下，玩者也不可以向莎娜發動攻擊，但要記着一點，最好是要讓莎娜接近一點才向她説得，因為カツ的LEVEL是非常的低，如果是向前行的話，便會受到敵人的攻擊，不只カツ會死，就連莎娜也會有生命危險。而在這版完成了之後，玩者可以得到有着頗高戰鬥力的可變MS「S高達」。

ITEM

(05,25)	金塊2000
(05,26)	金塊2000
(06,25)	金塊2000
(06,26)	金塊2000
(18,03)	金塊2000
(39,31)	金塊2000
(40,01)	金塊10000
(01,01)	金塊20000





【40】奪回鐵甲萬能俠2號（グレートマジンガー奪回）

在這版之中，玩者首先是只可以控制到維納斯A（ビューナスA），而鐵甲萬能俠2號則是被布洛京伯爵所奪，可是一直他也不能將之開動，所以維納斯A是可以隨便的向他攻擊。

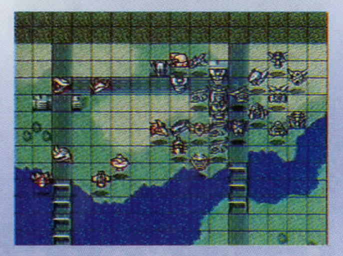
當布洛京伯爵放棄這部鐵甲萬能俠2號之後，鐵也便可以重新的操縱這部機體了。在奪回鐵甲萬能俠2號之後，敵人的增援部隊便會分別在三個地方出現，而在六個TURN之後，敵人的第二次增緩便會出現，單以二機的力量試問又怎能對如此多的敵人呢？

幸而在奪回鐵甲萬能俠2號之後的第三個TURN，自軍的增緩部隊便會在右上方出現，此時，敵人亦已來到了自軍的面前，這樣，自軍便可以進行大反擊。由於在此版之中沒有甚麼特別EVENT，所以玩者可以隨意的進行攻擊。

ITEM

(04,09) 金塊2000
(13,16) 金塊2000
(28,20) 金塊2000
(17,15) 金塊5000
(12,20) 燃料股 S（プロペラントタング S）
(15,24) MEGA BOOSTER（ムガブースター）





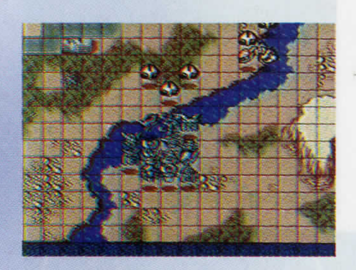
【41】泰坦斯台頭（ティターンズ台頭）

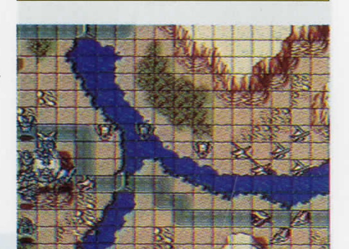
在這版之中，玩者要對付的是聖戰士內的機體，而且當中亦夾雜了不少MS在內，所以，玩者在選擇出動機體時一定要作出全面性的選擇。而另一點要注意的是在這版之中，副主人翁會再一次出場，而且使用主角的話是可以説得的，不過，如果説得失敗的話而又將她殺死，她便會永遠的在這遊戲上消失。

至於敵人方面，版初在陣中的大型戰艦「ウィル・ウィプス」會一直的向上走，當他正式的離開後，敵人的支緩部隊便會出現在中右方的位置，而玩者最好是盡快將自軍的隊伍移到圖版中央的位置，因為在這個位置，玩者便可以使用威力巨大的地圖砲，將敵人的一部份兵力消滅。而剩下來的敵人便會成為自軍的「點心」。

ITEM

(04,09) 金塊2000
(13,16) 金塊2000
(28,20) 金塊2000
(17,15) 金塊5000
(12,20) 燃料股 S（プロペラントタング S）
(15,24) MEGA BOOSTER（ムガブースター）





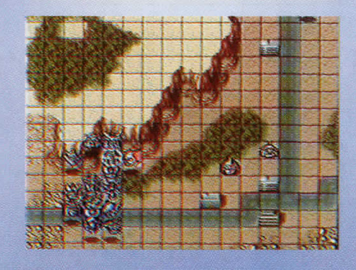
【42】超級謝尼露（ハイパージェリル）

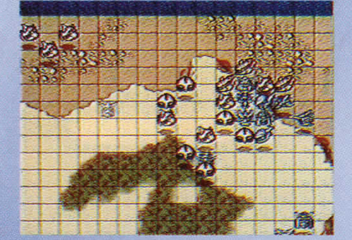
在這一版之中，翔和妖精チャム是不可以出動的，而新三一萬能俠則是新出場的械人，同時，主角亦得到由父親製造的新機械人。實力可以説是如虎添翼。敵人的初出擊部隊是在右上方的，自軍是要盡量在中央部份向人發動攻擊，因為在這批敵人被完全消滅後，敵方的支緩部隊便會出現，所以在中央攻擊的另一好處便是可以在最快的速度下到達中央的高地迎擊敵人的增緩部隊。

敵人的支緩部隊是在左上方出動的，所以一定要小心提防，再加上在敵人陣中由尊尼（聖戰士中的尊尼）所駕駛的レプラカーン是可以巨大化的，所以一定要事先作好準備。至於其他對手也是平凡之輩，只要自軍是有高命中率的話便可以鬆容應付。

ITEM

(00,29) 金塊2000
(01,29) 金塊2000
(29,11) 金塊5000
(32,26) 燃料股 S（プロペラントタング S）
(18,21) 混合裝甲（ハイブリッドアーマー）





【43】日輪與我同在（日輪は我にあり）

在這版之中，破嵐萬丈是不可以駕駛泰坦3出動的，因為……「食物中毒」！所以會由他的老工人代他出擊，不要小看這位老人家，他的LEVEL是有48之高，所以可以放心的讓上前衛殺敵人。

這版中敵我雙方也是沒有支緩部隊出現的，所以可以放心的進行攻擊。方的主力是大型的機械獸，由於敵人的HP是相當的高，所以巨大機械人是一定要大量的使用。在戰術上，玩者應將部隊集中在左方的地上，將敵人引到那裏才開始攻擊，這樣一來，自軍既有充足的時間進行部署，亦可以利用地圖砲向敵人攻擊，可謂一舉兩得。

此外，在圖版中的ITEM是四處分佈的，所以一定要有一部可以作快速移動的機體才可以將所有的ITEM拿到手。

ITEM

(04,09) 金塊2000
(09,28) 金塊2000
(27,23) 金塊5000
(28,04) 燃料股 S（プロペラントタング S）
(20,22) 混合裝甲（ハイブリッドアーマー）





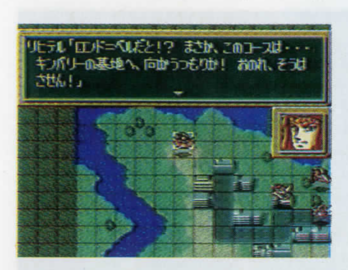
【46】火星接觸（マーズ・コネクション）

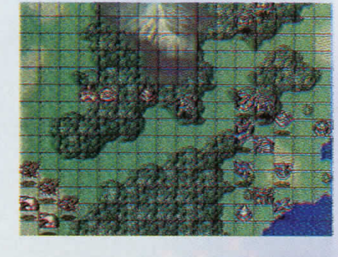
這一版是非常重的一版，因為在這版之中，玩者可以得到非常重要的人物和機體，他們便是姬絲和她的專用MS居勒・德卡，這部擁有浮游圓錐砲的MS在日後的日子之中是非常有用的。得到他們的方法是要用亞寶到座標（08,21），到達了之後，亞寶便會遇上姬絲，在完成此版後，玩者便可以得到居勒・德卡了。

而且，使用達巴是可以説得敵方陣中的女戰士「クワサン」，説得成功的話，她便會立刻徹退。而敵人的支緩部隊會分兩批出現，分別是在第2 TURN時的A地點和在第6 TURN時的B地點，這兩批的敵人也是非常強橫的，而且全是重戰機內的人物及機體，所以是極難對付的。不過只要有地圖砲的話一切也會變得簡單了。

ITEM

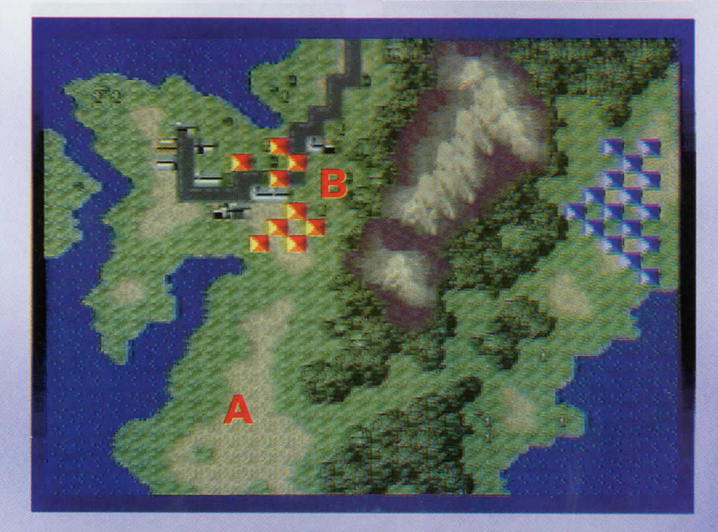
座標	ITEM
(14,17)	金塊2000
(26,08)	金塊2000
(04,12)	金塊5000
(08,02)	金塊5000
(07,21)	BIO CENSOR（バイオセンサー）











【53】BEYOND・THE・TODO（ビヨン・ザ・トッド）

這版的敵人是DC軍的部隊，而且隊中多是聖戰士內的機體，所以戰鬥力是非常的高，再加上在自軍艦內的洛莎美是會再一次的反叛，並會偷取渣古改（ザク改）、太空坦克（ガンタンク）、GM III其中一部機逃出的，如要説得她的話，便一定要派出嘉美尤不可，不過，不論是將洛沙美殺掉或是説得，她所偷的機體也會失去。

在敵陣中亦有可以巨大化的機體，所以一定要份外小心！敵人的增緩會在ゲア・ガリング受到攻擊後便在A地點出現，而接着的一個TURN第二次的增緩便會在B地點出現。

而如果在這版自軍是有着S高達的話，這部S高達會變成更有威力的Ex S高達，這機體是非常的好用，一定要好好的運用這部機。

ITEM

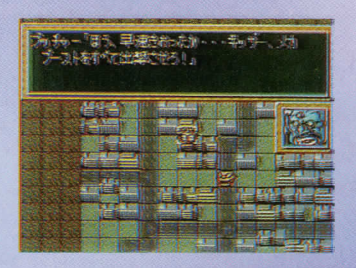
座標	ITEM
(13,30)	金塊2000
(22,28)	金塊2000
(20,21)	燃料股 S（プロペラントタング S）
(10,25)	BIO CENSOR（バイオセンサー）
(21,08)	MAGNET COATING（マグネットコティング）

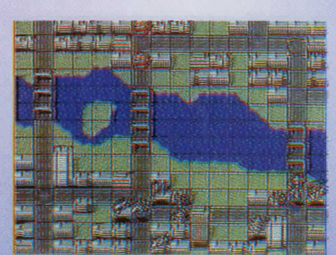
【55】人間爆彈的恐怖（人間爆弾の恐怖）

在這版的戰鬥之前，會有一個特別的EVENT發生，因為神勝平的好友「アキ」成為了戰爭的犧牲品，在他的死亡使勝平非常的憤怒，所以他獨自的出擊對付他的仇人——「佳索」。

由於勝平的憤怒，使他的氣力大大提升，所以在他初出擊時，氣力已有150，隨時可以使用「MOON ATTACK」這破壞力巨大的一招，敵方初出動的機械獸是非常易對付的，不過，在佳索受到攻擊之後，敵人的支緩部隊便會出現在A地點，而且這批支緩部隊全是HP高的紅騎士（赤騎士ヘルダイン）和藍騎士（青騎士デスカイン），不過，在地圖砲和巨大機械人的攻擊力下，這些敵人也不足為患。

在敵人的支緩部隊出現之後，自軍的支緩亦會出現在B地點，不過在這版，這部CYBERSTAR可以説是無用武之地，不過，在以後的日子裏是很好用的。此版之中有一點玩者是一定要注意的，那就是在這版之中，並沒有甚麼ITEM可以取的，所以玩者可以專心的進行戰鬥。





【61】リューネ・狂想曲（リューネ・カプリッチオ）

這場戰事的發生地點是在衛星一號之內進行，而自軍的出現地點是在地圖的右方，自軍要向前進，到達前方的森林之中，而在第1 TURN的後段，敵人的支緩部隊便會出現在A地點。

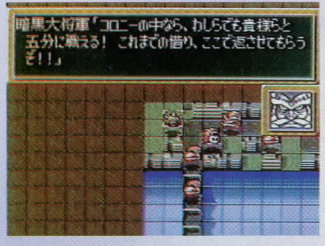
而在第2 TURN初，自軍的緩兵亦會到達，那便是由西西里（セシリー）駕駛的維拿·基拿（ビギナ·ギナ）和由格度（ガトー）駕駛的GP-02A，而其中，GP-02A是NPC，所以會自動上前殺人，如果要得到這部機體的話便一定要保他的安全。因為在日後他可能會得到可怕的武器——核彈。

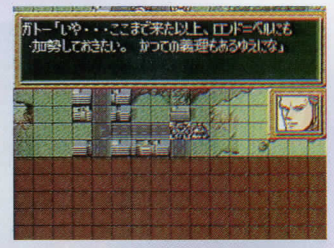
而敵人的第二次支緩會在第4 TURN時在C地點出現，而且這次出現的敵人是非常的厲害。反而值得留意的是在第2 TURN時在B地點出現的「ヴァルシオーネR」，zq6是可以將她說服，使她成為自軍的伙伴。

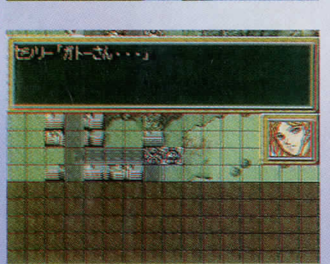


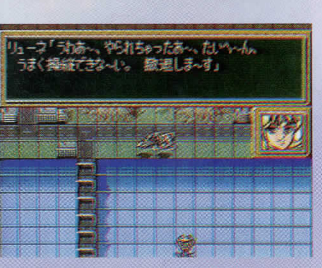
ITEM

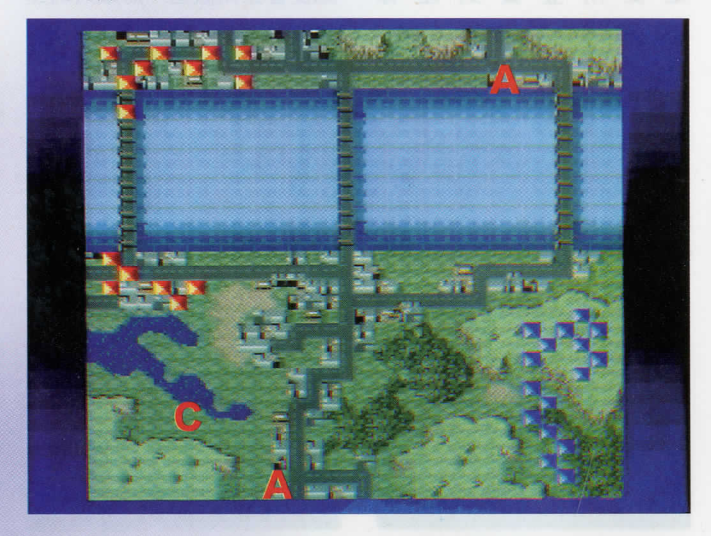
(10,11)	金塊2000
(30,01)	金塊2000
(19,30)	金塊5000
(05,25)	金塊20000
(01,10)	ALICE











【63】月球背面（月の裏側）

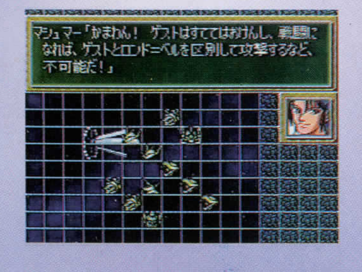
首先，在此向各位提醒一句，在此之中一定要派出捷度，因為捷度在陣中的話，敵人的支緩部隊中的兩部卡碧尼mk II（キュベレイ mk II）和這兩部機的駕駛者寶兒（プル）和寶露絲（プルツー），便可以成為伙伴。

敵人的數量不多，不過大部份的敵都是可以作二回移動的，所以自軍最好是去到左中方的殘骸之中，這樣，便可以避開下方敵人的攻擊，不過這是一着險着，因為在第2 TURN時敵人緩兵會在A地點出現，在這樣的距離下，要面對三部α·瓦索龍（α·アジール）是一件非常困難的事。

而早前說到的兩部卡碧尼mk II會在敵人在10部以下時出現在B地點出現，不過，只要派出捷度說得其中一人，另外一人亦會同時成為同伴。

ITEM

(05,06)	金塊2000
(09,41)	金塊2000
(20,31)	金塊2000 ·
(12,00)	金塊5000



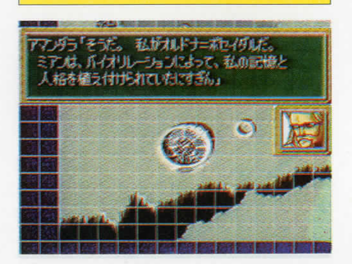
【67】奧度拉＝普西達（オルドナ＝ポセイダル）

進入這版表示已快將到達終點，這是一版三國鼎立的戰事，在版圖之上出現了故事之中的三股勢力，在這種形勢下，玩者要先向誰下手先好呢？答案是上方的ギワザ軍，因為他們的位置最近自軍，而且如果不先將ギワザ軍解決，他們便會向下進發攻擊下方的ポセイダル軍，這樣,便會失去不少的經驗值和金錢。

在成功的消滅ギワザ軍之後，便要全力的對抗下方的ポセイダル軍了！不過，玩者要記着一點,大家見到的普西達（ポセイダル）並非真正的普西達，在眼前的「冒牌貨」被消滅後，真正的普西達便會出現，不過大家不要擔心，這普西達是不會移動的，大家可以全力的集中攻擊他，但要小心他的12格直向地圖砲。

ITEM

(03,14)	金塊2000
(18,25)	金塊2000
(14,15)	金塊5000
(00,31)	金塊10000
(28,01)	混合裝甲（ハイブリッドアーマー）



【68】哈曼之影（ハマーンの影）

這版的戰鬥真正目的是甚麼呢？筆者在玩完之後便非常明白，這又是「大贈送」的一版，在這版之中，敵人是由哈曼·嘉（**ハマーン·カーン**）所率領的小隊，敵人的[總數只有10部MS，雖然全部也是可以作二回移動的人物，但是對自軍的威脅其實是不大的，只要將主力放在主角和捷度身上以心了。

在這版之中，玩者可以派出的機體只有7部，而其中捷度是最重要的一個，因為他是要冒生命危險前往敵陣中說得哈曼·嘉，一不小心便會送命！所以一定要將厚的裝在ZZ 高達身上。

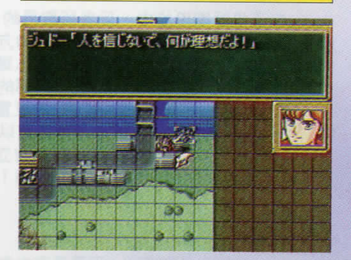
當捷度成功說得哈曼·嘉之後，而敵人的數目又只有4部以下時，她便會率眾徹退。

如果能夠做足以上的一切，在可以再使用GP-02A之時，在他身上便會多了一種裝置，那便是威力最巨大的核彈了！

ITEM

(12,29)	金塊2000
(05,11)	金塊10000
(22,24)	金塊20000
(29,29)	金塊20000
(27,04)	APOGEE MOTOR（アポジモーター）





【69】奧度拉＝普西達（オルドナ＝ポセイダル）

這一版真是「EASY JOB」，要對付的敵人只有三部，而且其中兩部只是可以作一回移動的「廢機」，所以說這版是「EASY JOB」其實並不過份。

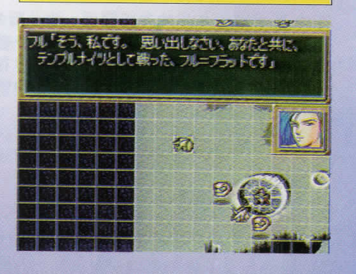
說到這一版，其實是承接上一版哈曼之影，在上一版之中，如能說得哈曼·嘉的話，便可以從她口中得知普西達的秘密，亦即是普西達的真正身份之謎，這事情其實一直無人知道，如果不通過這版的話，玩者便要多花一番功夫方可以看到這普西達的真面目。

在這一版中的普西達是不會動動的，而且他的所處位置是對玩者非常有利的，由於他是在基地的角位，玩者可以向他發動多方面的進攻，但這不是可以令自軍輕易勝利的因素，因為普西達是站在基地之上,所以他的回避力是會大大增加的，再加上他本身有着極高的實力，玩者一定要下一番苦功才可以戰勝他的。

ITEM

(06,26)	金塊5000
(09,04)	金塊10000
(29,03)	金塊10000
(18,18)	金塊20000
(19,30)	MEGA BOOSTER（ムガブースター）





【73】火星之決戰（火星の決戰）

終於又來到了故事的終點了，上一次選擇不和舜一戰，所以這次便要和他一戰了。如果選擇和舜一戰的話，大家所得到的一定會是BAD ENDING，這是鐵一般的事實。

在這戰中，起初玩者會以為只有一個舜，但是在進入戰鬥後，舜會一分為三，而且三人也有着LV 60和65535的HP單是看到這樣的數值已叫人心寒，再加上前方先頭部隊的二回移動和42100的HP，已足以叫自軍感到惶恐不安。

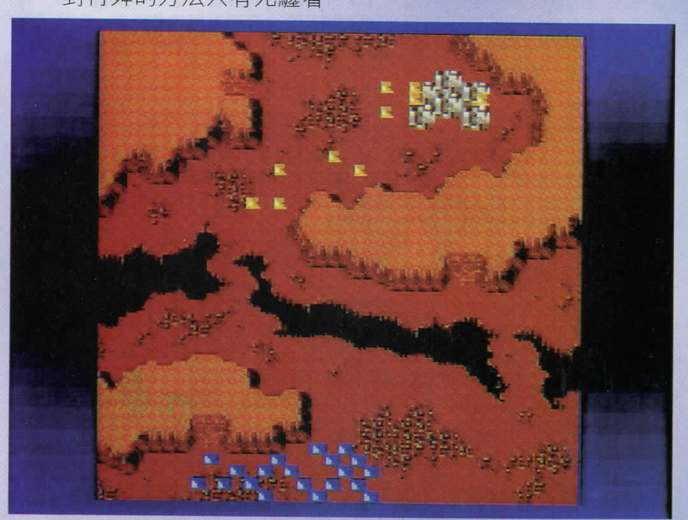
而戰鬥起來，如果玩者是使用「完全POWER UP」了的核彈再加上熱血的話，應可以輕易的將前方的敵人滅的，不過，要小心最後的舜，其中一人是其真身，這真身在受到一定損傷後會完全補充，而分身則不會如此的。

對付舜的方法只有死纏着他，只有不斷的攻擊方可以使他沒有休息的機會，而且因為舜的古拉遜是可以作HP回復的，所以一定要在1至2 TURN之內將他消滅，否則真是「GAME OVER」在望了！



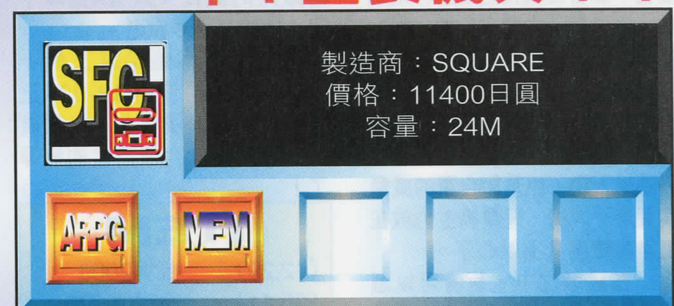








FRONT MISSION SERIES
GUN HAZARD 前線任務外傳
吓？重裝機兵！？



第三章　撒古度尼希

聯邦政府軍本部

由於是此任務的首版關係，故此版的意義是在於認識聯邦政府軍的司令拉頓路夫，此外政府軍的古蘭古大尉亦會登艦及成為拍檔，而在以後完成任務後他亦會一直追隨玩者，不過由於古蘭古是沒有配置溫述爾的，故要與他一同出戰便要之後在商店買一台給他才可，至於在型號方面，他所用的型號是與玩者第一台溫述爾一樣的。另在作戰方面，因為在上一個任務中玩者已強化了不少，故游擊隊的溫述爾基本上應已可以一槍一台來解決。而在敵機出現時，玩者其實亦不用四處走，只要留在原地敵人便會不斷於前後出現。

亞露比魯

在這版中玩者的任務便是奪取反政府游擊隊運輸機上的化學武器，於開始時，玩者只要不斷向前行便會看到一台墜毀了的運輸機，而在運輸機旁的兩個瓶子便是玩者要奪取的化學武器。至於在作戰方面，敵方會不斷有一般及像貨車般的運輸型號溫述爾出現，而運輸型的敵機便會將瓶子搬走，同時玩者的目標便是不讓敵機搬去。在方法上，其實玩者只要守在兩個瓶子中間便可，但切記要眼明手快否則瓶子被搬去便要兩頭走，如此一來便很難同時兼顧兩面的敵機。

奧士迪村

為要調查情報，於是玩者便到了奧士迪村中，而為免村民誤會，故玩者是沒有乘坐溫述爾進村的，此至於玩者亦應立刻按出地圖及記下溫述爾的位置。而在村的盡頭玩者便會發現游擊隊的化學武器，同時對方亦會開了瓶子及放出毒氣，由於接觸毒氣是會扣體力的，故玩者應立刻飛到天上及逃回溫述爾的所在地，盡快以溫述爾這有利的條件完成掃除敵機的任務。

愛尼魯之丘

這版美其名是搜索游擊隊的化學武器工場，其實給玩者的是取得更多經驗值及金錢才真，故玩者如感實力不足的話大可多在此版逗留。至於在敵機方面，基本上又是那些大型的機體，基本上又是一槍一台，不過到版後是會有一台樣子不同的機體出現的，理論上其攻擊力及防禦力均是較強的，不過在不斷強化下，筆者只是一砲加一拳便幹掉了。

盧保森林

同樣地，此版又是昇級賺錢版，在敵機方面有所謂大型的溫述爾、無辜的工兵及新出現的浮游砲艇。不過論攻擊力，稍為有威脅的只有由砲艇擲出的手榴彈，大概扣三毫米能源到喇，因此此版絕對是人畜無害的，而玩者在賺錢之餘亦不妨與拍檔多到，好讓拍檔能建康快樂地成長。

漢奴師團設施

在完成盧保森林地段後，玩者是可分別到狄尤亞師團設施、域度司令部及漢奴師團設施的，不過由於沒有取得ID CARD的關係，故玩者即使到狄尤亞或域度也不能進入基地的內部完成任務的，所以此時玩者應先取道至左上角的漢奴師團設施取得ID CRAD，不過由於狄尤亞及域度是有不少道具如特殊彈倉可取的，故玩者如想多取的話便不妨到此碰碰。而在作戰方面，玩者在基地外圍的最大目的便是要到地圖上右上角的門及進入基地內部，而敵兵力方面只有砲台多門，實際上並不難對付。至於在進入內部後，玩者的目標便是到地圖上左面地面第一層中取得「ID CARD 1」，不過由於在取得ID CARD後便會立刻完成任務，故玩者應在到達左面地面時先處理掉左上的敵人才到第一層取ID CARD，以便取得更多金錢及經驗值。

狄尤亞師團設施

在漢奴師團設施中，玩者所取得的「ID CARD 1」是用以進入狄尤亞師團設施，故跟着的一站便是此地，至於目的方面便是在毀滅此基地的同時，要到基地的內部取得另一張「ID CARD 2」以進入域度司令部。在敵兵力上，於基地外部亦是砲台，基本上不難應付，而進入內部的入口便在基地中央頂部的房間中。另在進入基地的內部後，「ID CARD 2」的位置便在左面第二層通道中，不過此通道是容納不到溫述爾進入的，所以玩者必需以機師進入才可取得「ID CARD 2」。而另一方面，由於在取得「ID CARD 2」後會立刻完成任務，故玩者最好又是先掃盪整個基地才取目標物，正謂食得唔好嘥嘛！

希拉之丘

此版同樣又是賺錢版，而筆者亦大力推介此版作賺錢賺經驗之用，因為版中會有兩種新敵機出現，分別有射出砲彈會擴散成雷射的溫述爾及只射子彈但防禦力極高的溫述爾，而重點便是防禦力極高的機體足有160的經驗值，絕對不能放過。

依蘭茲森林

同樣地又是賺嘢版，不過相比起希拉之丘便沒有那麼多嘢賺，故基本上只要完成了便算，當中的敵機毫無威脅又貧乏，可説是毫無挑戰又搵笨的一版。

域度司令部

相信到達域度司令部時，玩者看到此基地亦已知道又要玩內部破壞吧，而域度司令部的內部入口便在地圖上左面空洞頂部的左方房間中，玩者如要進入是要取道於下路兜上的。在兵力方面敵方除又是那些砲台外亦有毫無威脅的小型溫述爾，此外同時亦有不少道具可取。至於在進入內部後，玩者又會在左面地下第二個空洞的第二層中發現一個門口，在進入後玩者便會遇上游擊隊的隊長駕駛一台巨型溫述爾出現，而其攻擊是射出能反彈的砲彈及拋炸彈，至於對付方法便是埋身以拳擊之，理論上不用廿秒便可將之擊毀。之後，玩者便要再前進，同時亦會看見一台化學武器的製造裝置，理所當然地玩者在打敗他後便可過版，不過在處理之前必需先毀掉四角的砲台及地上的工兵。

第四章　沙漠亞路哈利

ARS軍總部

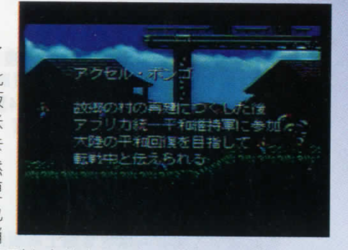
查實此版是不用作戰的，不過由於交待了一個重要任務，故必要向讀者們説説。自ARS軍總司令撒凡頓口中得悉，原來玩者的當前任務便是要救出被困的情報員路榮，而其暗號名則是「炸彈人」。至於在救出他後他便會成為玩者的同伴，故在救出他後便不妨與他一起出戰，一起提升戰鬥力。

東亞路哈利沙漠

由於在之前的資料中已得知此任務的難度是最高的，故筆者便先選了東亞路哈利沙漠作為首個地段及順便作練功之用。而在此版中，敵機的防禦力及攻擊力除大增之外，更有配備了盾牌的溫述爾出現，故理論上是頗為吃力的，不過一分耕耘一分收穫，由於敵機數量多兼經驗值大，故在完成此版四五次後自機便「有番咁上下」，對未來的戰事是有着莫大的幫助的。



夕日之丘



因為收到求救信號，於是玩者便到了夕日之丘，由於是前線的關係，所以在此版玩者是會受到極強的頑抗的，至於在版尾便會遇上此版的強敵——女戰士卡米娜。論破壞力，駕駛着一艘砲艇出場的卡米娜絕不是好惹的，因為在攻擊方面雖然他的機槍並不強，但如被他以砲艇撞中便大件事了。不過在對付方法方面卻一點也不難。由於在衝前前砲艇是會先在空中稍為停留才衝向地面的，故此時玩者可立刻飛到空中並在它再出現時攻擊；而另一方法便是在兩旁沙丘均有一個凹位的，同時對方在前衝時是剷不到這個位置的，最後在攻擊方面，砲艇的唯一死穴便是其砲塔，因為射擊它其他的位置是沒有任何效用的。

拿布頓沙漠

表面上此版自稱為情報收集，但實質其實又是賺錢版，故玩者不妨多作逗留。於敵兵力方面亦是那些大小型的溫迹爾，不過在之前的特訓後，一般來說已能以一至兩槍幹掉，相對來説似乎那些小型砲艇的防禦力便強得多，而且由於其經驗值有32之多，故絕對不能放過。

夕日之丘（第二次）

本來單看地圖玩者是應到西亞路哈利沙漠的，但由於玩者缺少了一重要的情報，所以在此狀態是無法完成任務的，而為取得該缺少了的情報，於是玩者便要再到夕日之丘跑一趟。在到達夕日之丘後，玩者便會發覺之前的女戰士卡米娜正被攻擊，於是玩者便立刻上前拯救，而之後玩者便自他口中得悉超大型戰車，移動司令部加尼安的事，之後玩者便立刻向西亞路哈利沙漠進發。

西亞路哈利沙漠

基本上如玩者已昇級至一定的水準，那麼此版是不太難打的，不過由於此版是作消耗戰及會有機師獨立作戰的關係，故在進入前必需要有足夠的維修及回復體力的道具。至於在作戰方面，玩者在到達列車車頭時便要到車頂，在打破入口後便進入內部。而在進入內部後，玩者便可一面破壞一面有門入門，不過傳說中基地的內部是迷宮來的，不過由於只要有門入門便可到達目的地，故玩者可不作理會，同時亦可得到不少道具及經驗值。最後，當玩者由第14區到26區時便代表玩者已到達目的地，不過此地溫迹爾是不能進入的，故玩者便要以機師進入。至於玩者的目的地便是地圖右上角的房間，在房間中玩者在射毁牆壁後便會救出情報員炸彈人路榮，跟着在送他到地圖的右下方後玩者便要返回自機中及回到最初的入口。最後，玩者便會到達車頂及到左面攻打此版的首領，在武器上敵機有正面雷射砲，砲頂有飛彈，同時會有轟擊機攻擊玩者，而對付方法便是要作遠距離作戰，基本上只要一面處理不斷出現的轟擊機，一面順序處理雷射砲及砲頂的飛彈發射口便行，基本上只要有耐性便可成功。

達哈拿沙漠

在救出路榮後，玩者除得到他成為同伴後亦同時得知之後的任務是長驅直進敵方的拿溫魯要塞，至於在此版的末段會有敵方的大型飛彈攻擊，而一名叫沙加達的戰士便會駕駛一台盾形的溫迹爾出現及擋去所有飛彈，不過在此段他只是出現而矣，暫時他是未能成為同伴的。另於敵兵力方面，此版中的敵人亦增強了不少，當中能射出小型飛彈的便要小心，而另外的小型機只會跳來跳去，作用並不大，基本上此版玩者只要眼明手快以盾擋去所有攻擊便沒有甚麼大問題。

G古尼布

在通過達哈拿沙漠後，玩者跟着便要攀過拿溫魯要塞的天然屏障G古尼布。在此處玩者的目標便是要到達其頂部，至於此處的敵人數目可是全場之冠，甚至可用打不完來形容，故此在進入此版前玩者可要先作補給，如有不足便要立刻到商店購買，同時玩者亦可與同伴一起參戰，以減低作戰上的負擔，不過在經驗值上當然分薄了些少。而在到達崖頂後，玩者便會遇上此版的首領——一台巨大直升機型溫迹爾，於攻擊方法上，對方平常時會以機槍攻擊，但不時會發射一枚大型飛彈，同時亦會射出速射的小型榴彈。至於在應對方法上，玩者其實可在對方埋身時以拳攻擊其腳部，而在遠距離時當然可作射擊。

赫烏娜山

可能是因為G古尼布難度較高吧，故赫烏娜山可說是甜品一樣易食，表面上此版是一個小型的前線基地，故當中佈滿砲台可是理所當然的，而以砲台的防禦及作戰能力均屬小兒科，加上於基地中守衛的只有射機槍的小型自走砲，因此玩者可在此版中盡情練功。

烏姆達路山

在此版中，玩者的任務其實便是掃雷，本來此類任務可是易食之物，但問題便出在此版是強制玩者向前移動的，加上敵方的砲台防禦力異常強勁，故本來可大吃大喝的經驗值便因時間不足而變得睇得唔食得，不過由於版中是有不少道具的，故玩者雖可放過敵機，但道具則絕對不能錯過。此外，敵方的攻擊力亦不高，故大可放心通過。

拿溫魯要塞

終於到了今次任務的最後一戰了，不過當然要先作充足的補給才行事吧。至於玩者此時的目標亦很簡單，先前進到拿溫魯要塞及找其入口，跟着便進行內部破壞，而期間玩者當然會受到激烈的頑抗，但基本上只要一如以往般處理便行。跟着，當玩者到達要塞的右上角時便會看到一台巨大粒子砲，理所當然地，玩者的任務便是要破壞此台傢伙吧。至於在處理方面，雖然粒子砲是不會作出任何反抗的，但因為會不斷有敵機出現作出保衛，故玩者應守在砲身下，一面用拳破壞粒子砲，一面將來犯的敵機毁滅。把粒子砲毁了之後，玩者便會進入左面的一個門口逃走，但在進入後便會遇上要塞司令官駕駛着一台巨型溫迹爾出現。而敵機的攻支分別是射出三枚飛彈及向玩者發砲，至於在應對方面，此台巨型溫迹爾是要打其上身才可將之破壞的，故玩者應在對方射飛彈時跳起避去飛彈的同時射其上半身，基本上不用一會對方便會被擊沉。

ARS軍總部

查實此戰區的任務經已完結了，不過玩者亦必要再到此地的，由於運輸艇已被毁的關係，故ARS軍總司令便送了一台新戰艦給玩者作完成任務的禮物，在得到戰艦之後，玩者便可離開此地。

第五章　艾米基

艾米基市

經歷了一段漫長的旅程後，玩者又再回到起點艾米基，而目的當然便是打倒一奸角艾古大佐及救出奧榮總統，令故鄉回復和平。在街上玩者最初是要以機師進入的，之後玩者便會被叛軍發現，由於敵方會立刻向玩者追擊，故玩者便要立刻飛上高空及返回機內反擊。最後，駕駛紅色溫迹爾的傭兵真羅斯便突然出現及向玩者攻擊。至於在作戰方面，報訊的一台溫迹爾是打不死的，不一會它亦會逃跑了，跟着留下來的便是一大堆敵機，而由於敵機的防禦力已加強了不少，故玩者應作較動力的進擊，同時由於對方以小型機體為主，故在機動力的比較下玩者要小心對方以複數作前後夾擊。最後，傭兵真羅斯亦是不能擊毁的，而在受到一定的損傷後他便會撤退，而在對付他時玩者應待他衝到面前時以拳擊之，務求速戰速決以免令能源作無意義的浪費。

古羅姆頓市

此版基本上可説是賺錢版，市中除有大量敵機外，其經驗值亦是十分豐富的，當中飛行型有46點之多，而發射飛彈的更有48，對於初回國而由發覺敵兵力大增的玩者來説可是天大喜訊，一方面可向前推進，一方面又可賺到不少經驗值作強化之用。而筆者為安全計亦曾在次苦訓多次，好令在以後的戰事中變得輕鬆些。

總統官邸

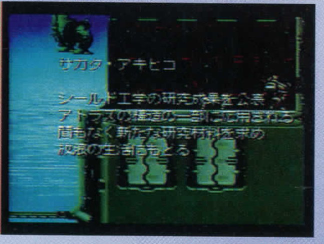
在穿越古羅姆頓市後，玩者便到了總統府找奧榮總統，但在相遇後玩者便發覺現在的總統只是艾古大佐為控制國家安排的一個影舞者，於是玩者便唯有立刻突破敵陣的包圍撤出總統府。而在作戰方面，在進入時玩者只需對付一些毫無威脅的士兵，但在撤出時敵方便會派出能與玩者匹敵的機體，故玩者必須小心行事，但由於對方的經驗值足有46點，故還是先到地面將之全滅才回到左面撤退。

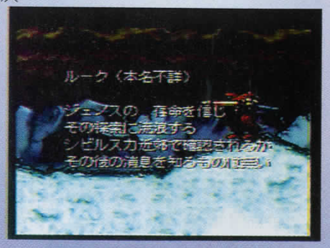
基爾市

為找尋真正的奧榮總統，玩者便到了基爾市，而在此市中玩者當然亦受到敵方的追擊，不過最令人意外的便是大奸角艾古竟出現及向玩者攻擊。不過正當玩者即將打敗他時，傭兵真羅斯竟又出現，而在艾古逃走後不久後他亦撤退了，不過玩者亦得悉了艾古已向國防省舍逃去。至於在作戰上，敵方只有一種機體參戰，不過在外形上見它們拳頭大個沙煲便知對方是善於作肉搏戰的機種，在攻擊方法上它們除拳外亦會以飛踢攻擊，不過由於對方的經驗值有112之多，故絕對絕對要一隻不留，同時以拳還拳。而在艾古及真羅斯方面，由於兩人均是打不死的，故只要面防守一面攻擊便行，簡單一句：「不用搏命」。

雷斯市

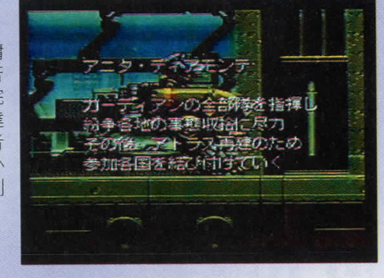
鏡頭一轉玩者的目的已由找尋總統變成追擊艾古，而在雷斯市中玩者在突破敵陣的末段便會遇到一名駕駛發射雷射砲機體的老兵，而在老兵即將敗陣時真羅斯又會再出現，同樣地二人均是不能擊落的。至於在作戰方面，兩名自稱首領由於又是打不死，故亦是再以拖字訣處理，而其餘兵力則又是賺錢時間，不過要注意的是對方人多勢眾，所以切記要速戰速決。







碧古陸軍基地



同樣地，由於艾古亦出動了傭兵部隊，故理論上玩者亦會陷於苦戰中的，因此在進入前切記先作完備的補給才作行動。不過由於到達基地的中段後便會過版，所以玩者如想多賺一些經驗值的話便要在外圍逗留，並在所有敵機毀滅後才到中段位置過版。

貝路基國防省舍

終於到了歸國後的最後一戰了，而此版玩者的行程便是先到基地的左面入口基進入內部破壞，同時於左下角的太房中與艾古決戰。在作戰方面，於進入初期對手多是毫無破壞能力的士兵，故理論上玩者的行動最初只是尋寶遊戲，至於在到達左下角與艾古決鬥時，艾古便會以一台新兵器作戰。於攻擊方法上，敵機的攻器只有追踪飛彈一樣，而其要害則是其上半身，故基本上玩者只要擋去飛彈及以主武器攻擊便行。而在破壞至一定程度後，敵機上下半身便會分體攻擊，攻擊上上半身的飛機便以機槍攻擊，下半身則繼續以追踪飛彈及砲攻擊，不過基本上玩者只要繼續集中攻擊任何一部份便可在不一會後將之摧毀。

第六章　思比路斯卡

思比路斯卡油田

於跟着的任務中，筆者便選了到位於東北極地的思比路斯卡協助當地政府軍對抗恐佈組識「赤鯊」。至於在首場戰事中，玩者便要到海底油田進行拯救人質及擊退恐佈份子的行動。在此版中玩者會發現之前不斷駕駛赤色機體出現的傭兵真羅斯會暫時站在同一戰線，而其部下「主教」在此版中便會一真跟着玩者，換句話話此版便有了一名臨時同伴。另一方面，玩者在此版中除要將敵機擊落外，同時亦要在版中不斷救出油田上的人質，至於方法亦很簡單，玩者只要與之接觸便行。此外，在此版中敵方的溫迹爾屬水中用型號，它們除攻擊力及防禦力很強外，經驗值亦有288之多，故玩者應多作正面衝突以令自機升級。最後，玩者會在地圖的右上角遇上中首領，但對方的中型溫迹爾打不死的，基本上打它一輪便會撤退，而之後真正的首領大型作業機械便會出場。在攻擊方法上，對方左右均有一對吊臂，而吊臂上會有大砲射擊玩者，玩者的對策亦是攻擊其吊臂，至於吊臂是共有三對的，在處理掉三次後便可過版。

遼荷布海岸

基本上此版可是賺錢POWER UP版，在任務上玩者的目的是消滅恐佈份子，故版中的敵人也非常恐佈，因為當中佔大多數的可是一般工兵，但由於他們足有32點經驗值，兼且會不斷放出有32點的地雷及防禦力極強，故應論上是多嘢賺得來十分沉悶，你話恐唔恐佈！此外，版中亦有384點的裝甲車及320點的砲塔供玩者練功之用，最初LEVEL不足當然會頗辛苦，但得來的經驗值可不是白費的。

莫勞布斯古市

為找尋派到「赤鯊」中的間諜的下落，於玩者便到了莫勞布斯古市。在此版中，玩者是要從地底進入市中的，在進入時，玩者除會遇到一般敵機外，對方亦會有發射雷射的溫迹爾出現，於此點上玩者可要小心防守。至於在到達地底的末段，玩者便會遇上此版的首領——戰車型溫迹爾，不過在事實上是不能將之擊毀的，而對方在受到一定攻擊後便會被真羅斯的部下路古毀滅。同時，由於對方在臨死前引爆了炸藥而導致都市開始崩壞，故玩者跟着的目的便是向左進發撤離城市，但由於沒有時間限制，故玩者絕不應放過設於建築物中的道具，即管打破牆壁進入吧，不過先此聲明，在此時地面已崩壞，同時接觸地面是會扣能源的，因此操控技術是很重要的一環。最後，玩者會在出口附近看見路古的機體被瓦礫困着，而在幫助他將瓦礫擊毀後玩者便可跑到左面出口處過版。順帶一提，在完成此版後是可找到此地段的商店的。

利比灣大橋

基本上此版的目的是保護車隊，但實際上車隊是不會受到太大的破壞的，相對來說損傷多是敵機在其附近爆炸時出現，因此玩者在作出最後一擊時可要留意位置的問題。在敵機方面，一般機體並不強，只有48點經驗值，不過中途出現的直昇機便有640之多，可說是不錯的補品，至於最後便會有一768點的隊長機，在擊落它後便可過版。另外作戰方面，由於此版是強制前進的關係，故玩者便要眼明手快否則到口的肥肉便會失掉。

斯華路斯艦隊

因為收到艦隊被恐佈份子襲擊的求救訊號，於是玩者便到敵方艦隊中進行破壞行動，至於玩者的作戰方法便是將艦隻上綠色的排氣裝置破壞。在處理方面，理論上玩者的能力應已到達「恰細路」的階段，故大可放心應戰，不過玩者同時亦要注意兩點，那便是裝置亦有些裝在船底的，另在水中，即腳不觸地時是不能使用拳頭及護盾的。

卡拿海

跟着，筆者便到了卡拿海此版賺錢「恰細路」，而在此版玩者的對手有304的水中型溫迹爾及數門大砲，基本上以現時的玩者的實力已沒有甚麼問題。另於最後玩者便會在版尾遇到經驗值足有4864點的隊長機，在攻擊方面它會以機槍射向玩者，同時亦會放出經驗值有32點水雷，故在處理時不妨「攤凍嚟食」，多毀一些水雷才幹掉隊長機。

比亞察夫海岸

在此版中，玩者同樣地會遇上紙製敵機，基本上又是一例牌POWER UP版，然而難題便是在中斷會遇到敵艦的砲擊，而此段玩者所能做到的便只有迴避，不過如炸不死的話，跟着一會之後便會安然通過。之後，玩者便會看到一艘敵艦，而在毀去艦上三台砲台後便可過版。

冰壁202

基本上此版可說是事件一樁，故亦沒有甚麼難度可言，在開始時玩者是乘於一艘登陸艇上的，而敵機亦會不斷向玩者進攻，至於在此段中玩者除可於艦上作戰之外，同時亦可跳到海底作戰的。最後，到達版尾時登陸艇便會撞上敵方基地，而玩者便會看見敵基地上有三門砲台不斷向玩者攻擊，不過玩者亦會發覺砲台原來是不能攻破的，至於應對方法原來便是射毀登陸艇上任何一個飛彈發射口令艦內的炸彈爆發，而在爆炸後玩者亦順利完成任務。

哥夫斯卡也灣

在這版中，玩者的任務便是將敵軍基地的海底出入口全數破壞，由於經過長時間的磨練，因此玩者理論上應已可從容地處理來犯的敵機，至於在入口方面，查實在地圖上以紅點顯示的全是砲口及入口的位置，故玩者大可睇住嚟打。而在作戰上，玩者要注意的仍是「腳踏實地」的問題，請記着腳不觸地不能用拳及盾。此外，由於此版共有百多台敵機而每台均有288點經驗值，故筆者亦建議暫且不毀掉最後一度大門，並在幹掉所有敵機後才作處理。

基路卡冰山

哇！唔講真係唔知，最初攻略此版時還以為去咗拍有關北極嘅旅遊節目，在指令上就話甚麼敵陣突破，點知一路就連蚊都唔見，WELL，終於到了版尾玩者便會遇到一艘敵艦，而此時敵人才大叫有敵襲，同時一場不大壯烈的戰鬥便告展開。

舊思比路斯卡要塞

相信不少讀者玩到此版便會頻頻仰天長嘯，為甚麼無法通過？點解！？究竟我做錯了甚麼？原來，玩者不能通過完成任務的關鍵便在於忘記了同伴「炸彈人路榮」的存在，因為此版是要藉助他的力量才能正式進行任務的，當然，中途他的生死亦成了關鍵。至於在此版中，路榮一面前進便會一面安裝計時炸彈，同時到中段時敵人便會出場，而玩者除要對付敵機外亦要保障他的安全。最後當完成任務及坐上運輸車時，而玩者除要對付敵機外亦要保障他的安全。最後當完成任務及坐上運輸車時，敵人便會駕駛一台巨型溫迹爾向玩者進攻，而對應方法便是為顧及作戰與路榮的安全，玩者必須不斷保持在路榮機前的位置及舉盾面向敵機，同時在擋去敵機所有攻擊之餘作出反擊，至於敵機其實也不是甚樣強，故問題便是如何保護路榮以順利完成整個任務。

斯華路斯要塞



相信大部份讀者當看到要攻入要塞時已知道又到大豐收時間了，同樣地此斯華路斯要塞亦是有大量道具供玩者執拾的一版，不過問題便是當到達地圖上右上的一條長廊及進入後，玩者便會看到敵方有一台裝置有巨型雷射砲的溫迹爾，同時玩者亦會發覺艦內的同伴白蘭達會立刻要求玩者撤退及因而令任務失敗，那麼原因是甚麼呢？呵呵，相信各位讀者還記得在沙漠亞路哈利此地段中，於達哈拿沙漠裏一名駕駛盾形溫迹爾的老戰士沙加達嗎？是了，在任務失敗後，玩者便立刻飛回亞路哈利及到達哈拿沙漠中，而在版尾中玩者便能成功令沙加達成為同伴。跟着再回到斯華路斯要塞後，玩者便必須與沙加達及其盾型機體出戰。最後，玩者便能成功擊破此版的首領。而在攻略方面，於基地內部一段其實與一般基地無異，不過相對來說便要小心通道中射出可反彈牆壁的飛彈的機體。至於當對付首領時，玩者必需在對方作實彈攻擊時攻擊其砲台，但同時要切記緊記在對方射出雷射砲時立刻躲到盾型溫迹爾的背後，直至雷射砲射完才再跑出來繼續攻擊。此外，玩者亦要注意盾型溫迹爾的護盾是有時制的，故玩者應爭取時間，在對方作實彈射擊時勇敢地衝前以拳打之。





第七章　贊布拉

贊布利森林



在完成極地任務後，玩者便到了位於非洲的贊布拉，而在此地段的第一項任務便是到贊布利森林找尋該國的首相的下落。至於在作戰方面，此版玩者所見的敵人多是小型機種及一般士兵，基本上沒有甚麼威脅。最後，當玩者在版尾看到一降落傘時此版的首領便告出場，於攻擊方法上，由於首領機是一台裝備有大砲的巨型溫迹爾，故其攻擊亦主用大砲及射出榴彈，基本上要對付此台傢伙並不是難的，要快的話玩者只要以拳頭接近戰便行，正常的話只要一面防守一面以長距離砲火射擊便OK，不過在攻擊的同時，玩者必需注意會不斷有小型機出現，而其火力雖只有機槍及榴彈，但由於數量眾多，因此切忌太勇而魯莽行事。

古扎沙森林

跟着，筆者便到了左手面的古扎沙森林，基本上此版又是用以升級的一版，不過當中亦已不像以往般輕易處理，因為在前進時會不斷小型機及蜘蛛型的榴彈發射機外，亦有圓筒型的雷射瞄準器在天空出現，如玩者接觸到其雷射便會被敵方的砲火射擊，不過由於其經驗值有160點之多，故不論是自保或升級也要全力將所有瞄準器擊落。最後，本版的首領便會出現，對方是一台能發射擴散雷射的機體，在其攻擊的同時會不斷有瞄準器在天空出現，故在應對上玩者應主用接近戰。

瑪那巴森林

在處理好古扎沙森林後，筆者便返回正路到了瑪那巴森林。同樣地此版又是賺錢版，而最趣是不論地形及敵人也大同小異，當中麻麻煩煩的瞄準器仍然建在，同樣地又是要速速幹掉，至於新敵人方面亦有浮游砲艇、吉甫車及持有迫擊砲的士兵，不過總括來說由於版中佔大多數的均是士兵，故在經驗值及難度兩方面也十分貧乏，還是快快手手完事便算，免得浪費時間。

野營地

雖然前路只有野營地此地可進發，但由於要進入以後版面便要先得到紅外線眼罩，於是玩者便以取得此道具為目的進入野營地。在路線上玩者先要由左向右進發進入基地中，跟着便是由右下的起點到左下門進入，之後便左下至右上由門口，最後於右上至中層右門取得紅外線眼罩便可過版。至於在作戰方面，不論在基地內外均有大量道具可拾得，而敵兵方面在基地外時倒有小型溫迹爾、裝甲車及一般士兵，但在進入基地後便只有內部的防衛設施，基本上一點難度也沒有。

艾明卡森林

到了艾明卡森林又是賺錢昇級時間，而任務亦很簡單，玩者只要將地圖中不論地面或地底的所有紅色目標物全數破壞便行，然而版中會有大量自爆的機械出現，故玩者可要小心。另一面版中亦會有大量道具，絕對不能放過，而在到達右面地面後後能過版。

積斯嘉村入口

在此版中，玩者又會遇到強制移動，在開始時玩者會遇到一台不斷放出自爆機械的直升機，由於其經驗值有六百多點，故絕對不能錯過。此外在途中玩者亦會不斷遇上敵機，但在強制移動下便要速戰速決一槍一台。不過很奇怪地，當到達版尾時便會取消了強制向前的情形，故玩者大可停在該處毀去全數敵機才過版。

積斯嘉村

基本上此版純綷是事件一樁，故亦沒有攻略可言。話說主角得悉首相身在積斯嘉村中，於是玩者便進入了，但在村中玩者所見的只是滿地屍骸，而且更看見真羅斯的部下主教竟為得悉首相的下落而濫殺無辜，並且更在村中引爆炸彈。最後在搜索生還者時玩者發現村長仍然生還，而在村長口中玩者亦得悉首相原來在東面的洞窟中。另於作戰方面，玩者基本上是會與主教火拼不足十秒的，基本上只要防守及稍作攻擊便可騙過及進入故事時間。

索馬古巴森林

雖然已得悉下一目的地是於洞窟中，但貪心的筆者亦先行到左面的索馬古巴森林發發財。在此版基本也是玩地底尋寶，而敵機方面亦是大量自爆機械及小型機體，另在版中玩者亦會看到一些發射飛彈的溫迹爾，不過由於飛彈是要向斜上發射的，故只要在停留在其上方及於水平作攻擊便行。

往洞窟之道

又來一次尋寶遊戲喇，在路線上此版的出口是在右下角上，不過由於地洞中四周也是道具，故玩者亦應在全部回收才到目的地過版。至於在作戰方面中段玩者會遇到主教及象徵式搏鬥廿秒，之後便只有十三台敵機出現，玩者大可先收拾好才繼續回收道具。

拉亞士森林

基本上此版又是尋寶遊戲的挺續，但論敵人反抗而出現的挑戰性便「係咁依」加強了，故在回收道具的同時亦要小心。至於出口便位於地圖右方。

加拿路山洞窟

雖然到了此版故事已開始進入高潮，但在遊戲難度方面卻一點也沒有昇級，似乎論難度此地域真的比不上上一個地域。而在此版中，玩者的任務便是要穿越一個地下迷宮救出首相。至於在路線上，玩者在開始時要由起點的左上跑至右下進入洞窟，而在進入洞窟後要從左上行至左下跳入地下水道，之後便向右面的版尾進發，不過，在洞窟中玩者會看到不少機槍及火炎發射器的，由於火炎發射器是不能毀壞的關係，故玩者要前進便要繞道而行。最後，當玩者到達版尾時除會看到首相相亦會遇上傭兵真羅斯及其部下路古，再一次地玩者是不能摧毀他們的，故在酬一會後便能過版，至於在此版後村長之仔阿古些路便會成為同伴。

達加尼議事堂

當護送首相到達加尼議事堂時，副首相竟行弑首相，而且將軍更駕駛一台飛行型溫迹爾出現，在殺死副首相後茅頭更直指首相，為了保護首相的安全，於是玩者便擊毀了對方，而在事後玩者亦已得悉多國的糾紛原來均由一名叫「團體」的國際恐佈組織的所為，至於此時玩者亦同時完成了此地域的任務。另在作戰方面，玩者最初是強制以機師進入事件的，而當敵機出現時便要以最快速度跑回自機正式作戰，於攻擊方法上，敵機是會飛到半空以飛腿踢向玩者的，此外亦會以雷射砲攻擊，在應對上玩者大可先死守，並在接近時以拳反擊，而在能源扣至一定程度時對方便會放出一可放出雷射的球狀武器攻擊，故玩者同時亦需小心防守及速戰速決。

第八章　瑪芝比芝

荷錫邸

在離開贊布拉後，玩者便到了正被游擊隊侵擾的瑪芝比芝，而在到步後玩者便到委托人荷錫市長的府邸確認任務。跟着，當玩者正與荷錫交談時游擊隊竟突然殺至，於是一場大戰立刻展開。至於在敵兵力上，對方所用的機體是會一面跳高一面以機槍攻擊的，同時玩者亦不難發覺敵機不論防禦力及攻擊力均十分利害，而此發現亦是告訴玩者到期升級的訊息。

古士哥村

跟着玩者便到了古士哥村作掃蕩游擊隊的任務，在兵力上對方除有那些跳來跳去的機體外亦有浮游砲艇及砲台，不過由於級數不足的關係，故此時玩者會打得頗辛苦，但相對來說由於能作大幅度的升級，故即使辛苦也是物有所值的。最後，在版尾時玩者便會遇到游擊隊隊員古蘭度及其巨型溫迹爾，不過在此版中玩者是無法擊倒古蘭度的，而對策亦只有攻擊其機體唯一有反應的機尾引擎部份。至於在一輪攻擊後，游擊隊的女性領袖安妮達便會出現及命令古蘭度撤退。

瑪芝比芝遺跡

在荷錫的情報中，玩者得知游擊隊的大本營原來位於瑪芝比芝遺跡中，於是玩者便立刻前往。在進入任務時，玩者是仍會受到上一版出現過的敵機所攻擊的，故感到吃力可是在所難免的。至於在到版尾後，上一版剛出現過的古蘭度又再出現，而且他今次的攻擊更多了射出放在地上的火炎筒，不過此次玩者是可將其機體破壞的了。另於對策上，其唯一的死穴亦如上版般是在機尾的引擎，故玩者是無法用拳作出攻擊的，此外他放出的火炎筒亦是絕對不能作出任何接觸的東西。最後，在玩者即將可解決古蘭度時又有事件發生了，游擊隊領袖安妮達竟出現阻止玩者二人的戰鬥，同時在交談中得悉所謂的游擊隊原來便是對抗國際恐佈組織「團體」的正義組織「捍衛者」的部隊，而安妮達便是此地域的指揮官。至於「好好先生」荷錫市長原來便是「團體」的成員及企圖在此地開發新兵器。

瑪狄奧斯

跟着玩者便到了瑪狄奧斯，而在到達後玩者便看到一台空中戰艦正起飛，同時由於被荷錫的部隊發現了，於是敵方便立刻作出攻擊。在機體上，對方除有之前出現的飛行型機體外亦有會發射追尾導彈的溫迹爾，故在應對上玩者可要更着眼於防守。





雷達站



由於得悉了荷錫的真面目，故玩者便不再理會這個委託者的命令，並且協助「捍衛者」進攻荷錫的雷達站。在雷達站中，玩者當然會遇到敵方的頑抗吧，至於在機種方面有一般的飛行型及發射追尾導彈的兵種。而在到達末段時，玩者便會遇到兩台隊長機一起向玩者進攻，在對付方法方面玩者可先自行跑到任何一邊的盡頭，先避免了受到左右夾擊的危險，之後便以長距離跑火作牽制及在近距離時以拳頭予以重創。

古士哥村

基本上此版只又是事件一樁，但不依足此指定動作行事的話卻又不能完成任務，無可奈何地玩者唯有再花點時間。故事方面話說在玩者大破荷錫的雷達站後便回到古士哥村找安妮達，誰知在古蘭度口中得知原來安妮達已在前線被荷錫捉去，於是玩者便立刻前往荷錫邸營救。

荷錫邸

既然已壁壘分明，故在玩者攻入荷錫邸時荷錫亦在通訊中告知玩者自已身處大樓當中，有本事便可找到他，不過玩者首先的任務便是找出安妮達及救出她。至於在入侵路線上，玩者先要上到頂樓，之後向右行便有有路通往下方，跟着玩者只要一直向下推進便可在右面通道找到一房間。之後在進入房間後玩者便到達了大樓的真正內部——兵器工場，而此時玩者的路線仍是繼續向下進發，同時在盡頭處便會發現有門，至於安妮達便被困在門內，跟着玩者只要進入及打穿門便可救出她，之後再回到基地的通道及向左轉便有路繼續向下去。最後，當玩者到達最低層時便會遇上路古及主教的夾攻，在攻擊上路古會用雷射砲而主教則換上大台飛行型的溫述爾，其攻擊是以上半身的機槍及下半身雷射砲射向玩者。至於攻略方面，於平時玩者是只能攻擊其上半身才有損傷的，而下半身則要在它發射雷射砲時揭開下半身裝甲時才可有效地攻擊。最後，玩者在擊退路古及擊毀主教後便可再向下進發，而在一事件發生後便可過版。

荷錫邸機場

終於又到了此地域的最後一版了，為追擊荷錫，於是玩者便到了其機場，不過在進入前玩者可要注意此版是作空戰的，換句話説即是無盾用！因此在此版中玩者能否純熟地操控自機於彈陣中穿插便是能否安然渡過的關鍵。至於在攻略上，於初段時玩者會遇上數台經驗值有1088之多的飛行形機體，跟着在處理後便會有一台專作空戰用及有6400點的機體出現，在攻擊上對方會以巨型雷射砲及追尾雷射彈進攻，基本上只要玩者能順利避去巨型雷射砲及不斷攻擊便大可安全地得到此6400點經驗值。最後玩者要對付的便剩下荷錫所座的空中戰艦，不過不論在攻擊及防禦方面此艦其實一點也不強，基本上玩者只要射掉在分別在機首一門及機尾三門的砲塔便行，而在事件發生後玩者便可成功過版。

第九章　艾斯保路迪

艾斯保路迪市

由於在之前的地域中玩者已違反了傭兵的規條，故玩者已不能再返回光明核心協會，加上得悉了「團體」的存在，於是玩者亦順利成章地加入了正義的組織「捍衛者」，至於玩者加入「捍衛者」後的第一過任務便是到艾斯保路迪市助戰及調查「團體」的總部所在。而當玩者剛到達艾斯保路迪市時，便發覺戰事已在進行中，於是玩者便立刻加入戰陣。在實力方面，其實在上一個地段的特訓後玩者應已強化了不少，故理論上是不會大吃力的，至於敵機方面會有1280點發射擴散雷射砲的溫述爾，此外一般機體及小型發射火前的機體便分別有768及480點。

依迪剛市

在完成第一版後，筆者便先進入左面的依迪剛市，基本上這版是一版供玩者提升等級的好地方，5120點的裝甲運兵車、128的一槍死兵仔、512的吉甫車、2560的瞄準裝置及1536的裝甲戰車，嘩！基本上除瞄準裝置要盡快處理外，其餘的敵機均屬抵食夾大件，經驗值可説是垂手可得，故玩者在肆意破壞之餘亦要記着要毀掉全數敵人才到版尾過版。

比亞積士市

跟着筆者便到了右面的比亞積士市，而在此版中玩者的任務便是「再升級」，從單體的敵機經驗值雖然比上一版是較少，但由於此版的敵機數目比上一版更多，故在過版後不論經驗值及武器的破壞率均會大幅度上升，而筆者亦提議有需要貯LEVEL的玩者回到此版作練功之用。至於在到達版尾後玩者便會遇到一台5120點的貨車型溫述爾，而它便是此版的首領，攻擊方面它會以車頭的機槍及從貨架上射出炸彈攻擊，不過其能源則十分貧乏，玩者大可以想升級的武器將之毀掉。

山哥路迪市

通過比亞積士市後，筆者便繼續在右面的路線進發，而跟着的一站山哥路迪市雖然是強制向前移動的版面，但由於敵機的攻勢比較溫和，而且經驗值也令人滿意，加上版尾的贈品6144點首領三台，故玩者如想同伴們快高長大的話便不妨與同伴一起多到此版練功。至於在敵陣方面，在向前移動時玩者只會遇到兩種敵機，一種是一槍死的一般機體，由於對方會不斷衝向玩者，所以在開火時可要注意位置的間題以免被爆風扣去能源。而另一機體便是蜘蛛型的飛彈發射機，雖然它們不會移動，放出的飛彈亦可從容地用盾擋去，但由於其防禦力較強，故玩者便不能以一槍破壞它，故同樣地玩者亦要注意射擊的位置問題。最後，在版尾強制移動便會停止，而三台由突擊兵駕駛的首領便會以排隊般的隊形在半空飛向玩者及以機槍攻擊，至於玩者如有配備追擊砲的話便可一砲穿多隻，但如沒有的話亦可以長距離砲火慢慢玩，反正時間不限而敵機亦人畜無害，一台6144三台18432……嘩，好和味呀！此外順帶一提，完成此版後便可到達此地域的商店。

史明尼奧市

在商店再打點好一切後，筆者便到了西面的史明尼奧市，而在此版中玩者只會偶爾遇到一兩隻兵仔，而比較有威脅的便只有數台投擲炸彈的小型飛機，基本上在初段此版可説是純粹娛賓。不過在了中段時，敵方的空中戰艦便會玩者展開空襲，同時真羅斯亦會出現與玩者糾纏而版面也開始強制向前移動。至於在應對方法上，由於天橋是可擋去炸彈的，故玩者便可一面擋去真羅斯的攻擊(無錯，到現時為止真羅斯仍是打不死的。)，一面盡可能保持於天橋底可避去所有炸彈，而只要捱一會便能過版。

哥路嘉里

在調查後，玩者便得知哥路嘉里便是「團體」的要塞，而為得悉其總部的位置，於是玩者便攻入基地中並找出電腦情報室，同時希望能以該電腦的資料找出敵方總部的真正位置。至於在侵入路線方面，在初進入基地時便要向最頂部的一房間進發，跟着轉境後便要進入右下角的門，而在之後的地段中則要選左下的一度門，因為右面那度門是會令玩者返回上一個房間的。之後，玩者便會到達一「×」型共有四門的房間，而玩者亦要選入右上的一度，而再到達另一房後只需向下行便會發現一度門，之後在進入後再選左門便是情報管理室，最後在接近電腦時機師便會自動落機，跟着在事件後便會過版。

加路扎

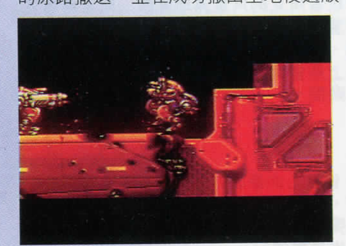
在加路扎此版中，玩者的任務便是進入此基地及破壞所有干擾設施。至於在外型方面干擾設施是給藍光包着的，此外在敵兵力方面，攻打基地當然有砲台及一般的機體吧，不過玩者在此版便要小心那些會發射飛彈的溫述爾了，因為它所射出的飛彈是能在牆壁天花版上反彈的，故在遇上時玩者即使已舉盾也要同時預計飛彈的反射角度，以免給它彈入盾內的無守備範圍。

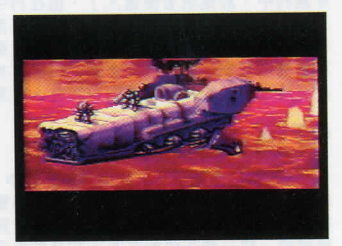
尼奧狄沙堡

為追擊敵方的空中戰艦，於是玩者便到了尼奧狄沙堡，當然，此行的任務便是將敵方的戰艦擊沉。而在開始時目標便已在玩者頭上，只要跳至空中及利用推進器便能作短時間的飛行並以此時間作攻擊。至於在攻擊時地面是會有敵機向玩者攻擊的，但玩者亦可不作理會專心向戰艦砲擊，而在武裝上敵艦共有三個砲台及四座引擎，基本上只要擊毀全四座引擎便可過版。

拜亞保蘭卡

在擊沉敵方空中戰艦後，玩者便要到「團體」於拜亞保蘭卡基地，並以該電腦的資料找出敵方總部的真正位置，而在正式進入時，筆者便先提醒讀者們入要替機師配置手榴彈，因為在此版中玩者是需要以機師開路才可以溫述爾通過的。至於在進入時，玩者首先便要到達基地及到基地右下角的門及進入，之後則要進入地圖中左下門，而在此段開始玩者便要注意地面上伸出的飛彈發射架，跟着，玩者便可到左下的版尾與本版首領決鬥。在外型上首領是一台戰車型的溫述爾，不過基本上玩者只要埋身用拳用可將之輕易處理，至於在擊毀了首領後便可進入後面的一個房間，而這亦是玩者的目的地。在進入後，同伴白蘭達便會出現協助玩者分析電腦資料，同時真羅斯竟又再出現，不過在應對方法亦如以往捱住打便OK，跟着在打一輪後他便會標曬煙唔郁，之後到左面載白蘭達上機後便要依進入的原路撤退，並在成功撤出基地後過版。





第十章　爆擊機「世紀」

瑪芝比芝



從拜亞保蘭卡基地所得的資料中，「捍衛者」終於得悉「團體」總部的秘密，原來其總部原來竟是一台不用着陸並於世界各地航行的超大型戰略爆擊機「世紀」。可是由於一般運輸機是無法跟得上「世紀」的速度，而且其高度亦是非一般機體所能到達的，於是玩者便立刻離開艾斯保路迪及到鄰國瑪芝比芝西面的瑪狄奧斯「捍衛者」基地先行以唯一一台戰艦進攻，至於其餘的部隊則將於之後趕上協助。

護衛艦隊

在這版中玩者便遇上了「世紀」的護衛艦隊，而在進入前玩者可要注此版是會作空戰的，故在戰鬥中玩者是無法使用護盾的，此外再加上強制向前移動便更麻煩，因此能否好好地控制機體便成了取勝的關鍵。至於在敵機方面有以機槍攻擊的飛行型溫述爾、射出飛彈的戰機及必要先行處理的炮火瞄準器。

世紀

終於也到突入敵方總部——爆擊機「世紀」的時侯了，而在登上世紀後，玩者的首要任務便是將機上的所有引擎破壞，當然敵方亦有大量飛行型機體及砲台恭侯吧。至於在難度方面，基本上只有下層左面兩個引擎的處理較難而矣，在處理方面，由於引擎兩旁是有甲皮保護的，故玩者便不能以平行高度攻擊，故唯一的方法便是在下方射上，不過最麻煩的便是此兩台引擎下是沒有底的，故如飛得太盡便會沒法返回甲板及跌死。至於在計算後，基本上玩者飛出後是可有6秒攻擊時間的，而在六秒後如不趕快折回便隨時會無法返回甲板。最後在路線上，玩者在毀壞所有引擎後便要跑到地圖中右上角的位置進入「團體」的總部。

團體總部

幾經辛苦，終於也到了最後決戰了，在進入後玩者便要向位於左上的艦橋左端進發。途中當到達下方時便要經過兩個房間，而每個房間均有一台中首領機體，第一個會以雷射砲及飛腿攻擊，同時會射出一個會自動射雷射砲的圓球助戰，由於對手會以飛踢埋身，故玩者大可在平常時以長距離火力牽制，當敵機接近時便以拳頭擊之。至於另一台則是一蜘蛛型的溫述爾，它會射出追尾飛彈及機槍，由於其弱點是於上半身的關係，故玩者是沒法以拳擊到它的，相對便要與之保持距離擋出追尾飛彈及在空檔中還火。最後，當玩者到達艦橋後，近衛隊長便會駕駛一台外型古怪的溫述爾出現及向玩者攻擊。在攻擊方法上它會以雷射棒刺向玩者及自轉來攻擊，此外亦會飛踢及於空中以雷射棒飛插，不過在打一輪後他便會暫時撤退，之後玩者便要從右面進入。在進入後玩者便再向右下推進，當到了大房後近衛隊長又會再次出現，而今次玩者便可將之擊毀，至於其攻擊方法亦如之前般，最後在打敗近衛隊長之後只要再向右行便會有事件發生並且過版。

第十一章　軌道電梯阿特拉斯

阿特拉斯外壁

在毀滅了恐佈組織「團體」後，主角亦滿心歡喜以後一切已完滿結了，但突然軌道電梯阿特拉斯竟放出雷射砲向地面攻擊，原來，「團體」的總統早已在軌道電梯安裝了裝置，只要他的心臟一停止，阿特拉斯便會驅動戰鬥模式及向地面攻擊，於是主角便立刻趕往阿特拉斯。而在到達後，玩者第一步要做的便是在阿特拉斯的外壁找出入口。在任務開始時，玩者是身處母艦的甲板的，而母艦便沿着阿特拉斯的外壁上升及找出入口，至於在途中玩者會遇上敵機及阿特拉斯的砲台所攻擊，理論上此版只要在甲板上不斷擊倒敵機及雷射砲塔便行，此外玩者亦要緊記不要跌入艦首與阿特拉斯之間的空隙，因為此是會死的。

101區

在進入阿特拉斯後，玩者便到達了101區及開始向電梯頂部進行內部入侵。而在101區中，玩者除會遇見大量敵機及防衛砲台外，同時亦會發現不少珍貴的道具，故在此版中玩者除是顧及攻擊入侵外亦要勤力地因處搜索。此外當中不少道具均要以機師進入才能取到的，所以玩者在此版中如何控制那個行動慢吞吞的機師亦是重要的一環。最後，當玩者到達101區的頂部及與母艦會合後便會過版。

102區

基本上在102區的任務亦是如101區一樣是向上層進及作內部入侵。至於敵兵力及道具的數目也是十分壯觀，不過不得不提的便是在此版中玩者會遇上一種新出現的發球形活動雷射砲，此武器不論攻擊力及防禦力也十分驚人，而且出現時多以群體出現，攻擊上雖只是單純的雷射砲，但由於它會在玩者身邊飛來飛去，甚至會飛到玩者身後或盾後攻擊，加上在受到一定程度的損害後更會衝向玩者自爆，故在對付這些球形活動雷射砲時可要加倍小心。

阿特拉斯中樞部

終於也到了位於最上層的中樞部了，在這場最終之戰後，漫長的旅程也將告一段落，不過既稱得上最終之戰相信也要付出沉重的代價！在正式進入中樞部份時，玩者其實是仍有一段路要走的，而在向上層進發的路亦有不少道具，此外最令玩者頭痛的便是那些球形活動雷射砲除會大量出現外，其母機更會一起出現，出基本上母機便是一台巨型的球形活動雷射砲，而且在攻擊玩者時更會不斷再放出之前遇過的小型球形活動雷射砲，故在應對上玩者不妨以逐個擊破為戰術，由於敵機數其實是有限制的，那麼即是毀了一個便不會有第二個，故在可能的情況下可先逐少引出，並且在有利的地形上作戰。至於在情況不許可時，玩者亦可立刻跑到畫面兩端任何一端，一面舉盾防守一面在空檔時集中火力先射掉母機，而在機敵走到頭頂時便要在對方開火射到護盾範圍內前立刻換邊跑到另一端。最後，當玩者到達頂端時便會看到真羅斯已在等侯，同時玩者應轉右及追入此版的壓軸好戲。於進入後，玩者眼前的便是阿特拉斯的中樞心臟部份，只要破壞它便可完成整個任務，阻止慘劇再次發生。可是在真羅斯裝上炸彈及引爆後，結果除不能傷它分毫外更令它進入了自我防衛的作戰狀態，在爆風中真羅斯已不知所踪，只留下玩者獨力與這台怪物決戰。

第一形態

首先，在攻略前玩者必須明白不論何時，攻擊是要射到發光的核心才會有效的，而要攻擊核心便只有在核心的防護罩下降時才生效。至於在第一形態時，對方基本是不會作主動攻擊的，但在受到有效攻擊時便會射出破壞力強大的追尾雷射，此外亦會有節奏地射出可令玩者機體不能使用護盾的追踪光球，因此在攻略上便要對此兩種攻擊方法作出針對性策略。在開始時，玩者可在畫面的兩端看到各有一平台，而玩者首先便要跳上任何一個平台的第一層。同時，由於光球的軌跡是先射到地面，跟着沿着地面流到玩者腳下便上升射向玩者，而此攻擊的死穴便是光球的進行速度十分之慢，玩者絕對可從容地處理，此外那對玩者的追踪在直射上玩者腳底時是不能改變方向的，於是玩者在光球射出時先貼着牆站，並在光球射上來時向前走，於是光球便會射不中玩者。而再加上雷射是在受到襲擊才發射的，故在射出時玩者便在保持在原位及以自擋去所有攻擊，至於如中了光球亦不用擔心，因為這是不扣能源的，故只要在此時不作攻擊便行。記着，你有的是無限的時間，所需的便是過人的耐力。

第二形態

在進入第二形態後，敵機便會放出兩條像八爪魚觸鬚般的能量臂，而只要稍被兩端的光球觸到便會被扣去不少能源的。此時玩者便要立刻圍着敵機繞圈來令能量臂不能捕捉到玩者的位置，同時玩者在此時亦可一面逃跑一面反擊，不過玩者亦要記着在那防護罩在上半部份時，攻擊上半身是無效的，那即是防護罩在上時打下，在下時則打上。總而言之，此形態的應付方法是邊逃邊打。

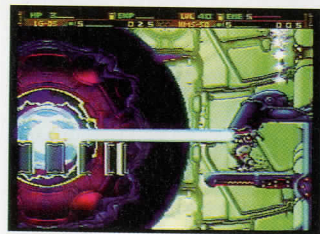
第三形態

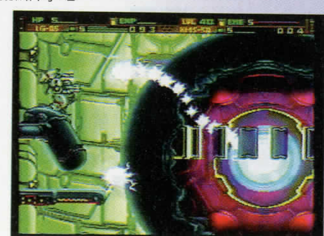
到了第三形態時，核心便會暫時沒有攻擊力，但這亦並不是表示玩者已安全，因為畫面上會出現三台巨型的球形活動雷射砲，而且其火力及密集程度已足以令玩者在瞬間死亡。不過，其實此形態是有死位的，那便是畫面兩端的平台第一層了，雖然三台球形活動雷射砲的火力十分強橫，但由於它們只在高空攻擊及打不穿平台的頂，故此時玩者只要跑到最貼牆的位置及舉着盾便能擋去所有攻擊，而在防護罩下降時便可乘空檔射擊，基本上不一會對方便會再轉至另一個形態。

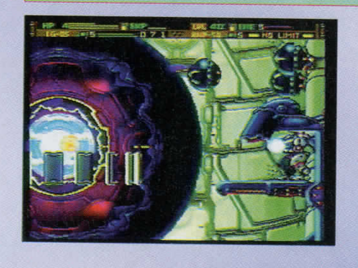
第四最後形態

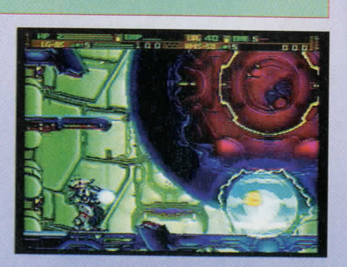
第四形態便是敵方的最後形態，出奇地此形態相對來說竟更易對付，大概可能可玩者已能完全控制大局吧。最後形態的敵方已不再作射擊攻擊了，相反地更以自身衝向玩者，當然，給它撞一次也是不得了的事。然而最不濟事的便是此形態的敵機雖會衝向玩者，但由於其出擊頻率頗易掌握，加上其前衝是不會在地面作橫移的，故玩者便大可在它前衝時立刻前衝或後衝避開，並且在它停在近地面時全力射擊，之後在它起飛後再避開，靜靜地等待下一次機會，如是者不一會它便會被玩者擊倒。至於在外形上，最時核心仍是有防護罩的，但由於已受重創的關係，故玩者不消一會便可將之擊毀，同時向核心作正面的最後攻擊。

最後，當玩者擊破核心後便要自左面的門撤出，而真羅斯亦已早在門口等侯，跟着二人便再向左面前進進入阿特拉斯的左空站中。而此時真羅斯便會要求與玩者作最後的決鬥，而在中途當玩者接近左面的太空囊時，真羅斯便會一腳踢了玩者入太空囊……











GUNGIFFON
~THE EURASIAN CONFLICT~



「HI—MACS高機動裝甲戰鬥系統」的操作要點

移動方式 MOVE

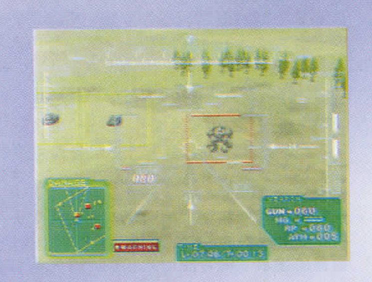
基本是按一次X掣便會步行，再按一次便是高速前進，反之按A掣則是後退及高速後退（按兩次）。若在高速移動的時候想減速則按相反方向一次，而按兩則會停下來。高速移動對追擊敵人甚有幫助，所以一定要熟習，否則便會很吃虧。



跳躍 JUMP



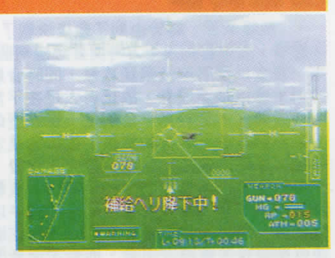
按Z掣是可以跳上半空停留若8秒，在空中亦可按X掣和A掣作前溜和後溜。在被敵人包圍時，可以跳上半空暫時抖抖；另外，亦可在高空以更佳的角度去攻擊敵人。跳躍的次數有3次，之後便要補充能源，站著的時候會補得快一點。



特殊操作 SPECIAL MOVE

按L掣可以令上半身（即炮台）回轉，若配合高移動則可以圍著敵人攻擊，是種甚為厲害的高級技術。

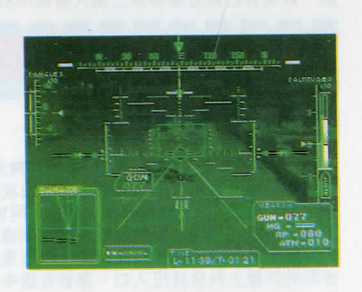
按B掣則可以將視點固定，方便追擊水平移動的敵人；而且更可以自由地慢行，亦是近距離動的好方法。



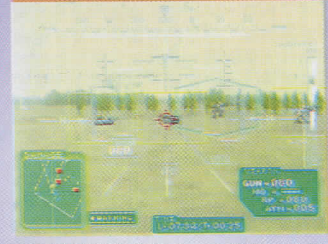
紅外線夜視鏡裝置 NOCTO SCOPE SYSTEM



當在黑暗的環境中可以開夜視鏡來瞄準，不致於「摸盲雞」，此外，在大霧時亦都可以使用，敵人便會無所遁形，較為容易被擊中，就算視野不清楚，亦可以用夜視鏡來瞄準，快點習慣「GREEN MON」吧！



「HI—MACS高機動裝甲戰鬥系統」的攻擊系統



◆要計算彈道的偏差，才能準確地擊中敵人

GUN 主炮

主要的武器，彈數多，威力大，唯獨是連射力不太強。在使用時要計算彈道的偏差才可提高命中率，最適合對付戰車，非戰車及AWGS（裝甲步行炮），最大80發。

MG（MACHINE GUN）機鎗

威力比較弱，但連射率最高，而且可以「掃」敵人，故此命中率不差，最重要的是不限彈數，過熱時等一會便會還原，是打直昇機的最佳武器。



◆直昇機的裝甲較弱，用MG很易便把它擊落



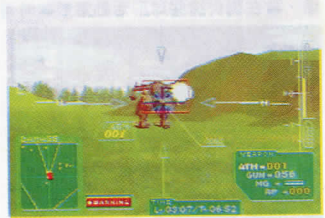
◆集束火箭RP可以一次過消滅一大群敵人

RP（ROCKET POTS）集束火箭

攻擊範圍最大，彈速雖慢但威力極大，命中率甚高。按一次會發射4至8支，耗彈量最大，所以最適宜打一大群的敵人，最大180發。

ATM（AUTO TARGET MISSLE）導彈

威力最大，命中率最高，可惜彈數最少，最多只有15發。可以追踪較高速的敵人，最適合攻擊敵方的HI-MACS，可說是最厲害的武器。



◆ATM是最勁的武器，可惜彈數亦是最少



MISSION ONE　DRAGON SEED



作戰DATA

作戰地點：哈理哥夫
天氣：晴朗/氣溫：3.7℃
路面狀況：砂地／風速：5M
能見度：300M／戰鬥時間：8分鐘
勝利條件：敵全滅（戰機除外）

敵方增援資料

第1次：32秒，有3部AGWS從中央地帶南下
第2次：23分22秒，再有3隻AGWS從西北方向東南移動

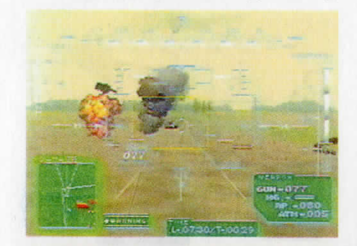
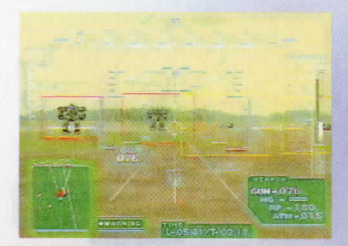
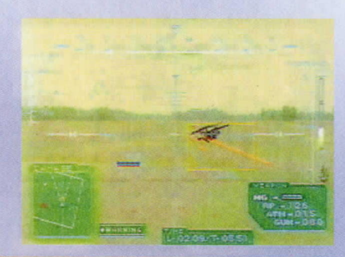
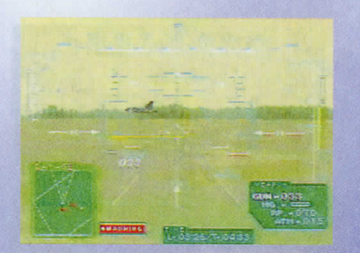
切斷敵人的防守路線

這個任務非常簡單，只要把敵人完全地消滅便成功。如果在先前的EXERCISE中能夠輕鬆的過關，那麼在這裡便可以大顯身手了，否則可能連移動也會非常困難，更說論完成任務，這就是「不學無術」的真正意義了。

這任務中敵方共有兩次增援，但都是非常「小兒科」，根本不成問題，各位HI-MACS的駕駛負大可在這片廣大的平源上實習如何在高速移動中攻擊那些同樣在移動中的敵人如AWGS及坦克等。在自機的彈量方面，可說是非常的充裕，並不太需要補給。

幸好不用打戰鬥噴射機

在這版的戰鬥直昇機並不難打，大家可以當作射靶練習；另外，間中會有一些敵人的噴射戰機經過，它們會用集束火箭攻擊，但大都不會打中（若被打中就等如中了頭獎般好運），不過筆者奉勸各位，不要意圖或企圖將那戰鬥機擊落，皆因它的速度實在快得厲害（雖然它的分數非常高），基本上極難擊中，所以都是LET IT GO好了，但若閣下喜歡把鐵柱磨成針的話，即管試試，希望你可擊落它吧。

MISSION TWO　DARK SERVANT



作戰DATA

作戰地點：基輔
天氣：晴朗／氣溫：-8.3℃
路面狀況：良好／風速：10M
能見度：180M／戰鬥分鐘：13分鐘
勝利條件：敵全滅

敵方增援資料

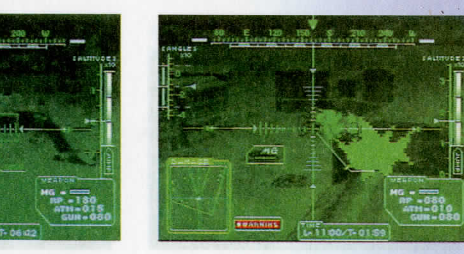
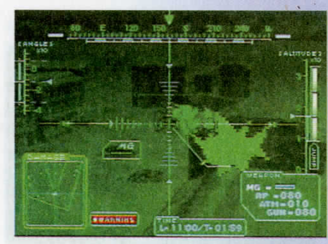
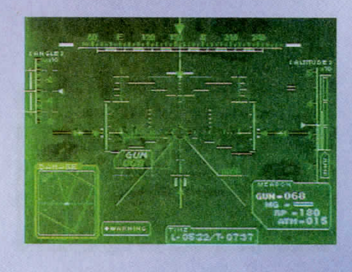
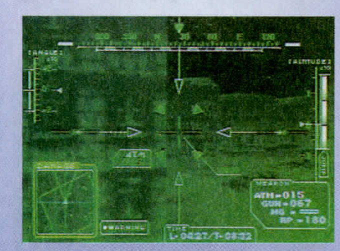
第1次：2分9秒，戰鬥直昇機從西北方過來
第2次：3分23秒，AWGS砲擊隊從西向東移動

漆黑的市街戰

由於此任務是在深夜中進行，故此一定要開著夜視鏡，否則便會像盲了一樣。不過就算開了夜視鏡也是非常黑暗，而且是單一的綠色畫面，故此在攻擊時最好是用GUN（主炮），因為GUN的瞄準器在LOCK中敵人後會閃動，比較容易瞄準。另外，因為是市街戰的關係，所以便經常需要跳起來攻擊敵人，亦要越過一些房屋，因此便要經常留意跳躍用的能源。此外，在跳躍中可以降落在屋頂，各位不妨在屋頂上伏擊，只要在屋頂移動時小心跌落街便可以了。

留意被房屋阻著開火

在市街戰有點一定要留意，就是小心被房屋阻著，這時就算開火也不能擊中敵人（這是由於本GAME計算精密的關係吧！），所以在轉角位遇敵時只要份外小心。敵增援方面，都是比較弱了一點，可以很輕鬆地應對，唯一要小心的就是地面會有一定的對空炮火。補給方面，由於難度比較易，故此就算不補也不會有太大的危險。

MISSION THREE　FOXHUNT



作戰DATA

作戰地點：新西伯利亞
天氣：大霧 / 氣溫：-15.5℃
路面狀態：積雪 / 風速：2M
能見度：120M / 戰鬥時間：8分鐘
勝利條件：擊毀敵方的補給列車

敵方增援資料

第1次：2分33秒，在戰區中央的左右會各有一隻AWGS進擊
第2次：4分38秒，在鐵道的附近會出現耐戰力很高的AWGS（只有兩腳）

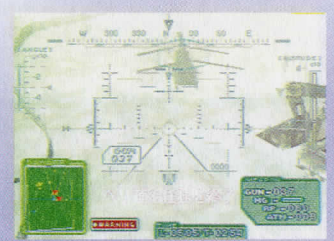
霧之列車

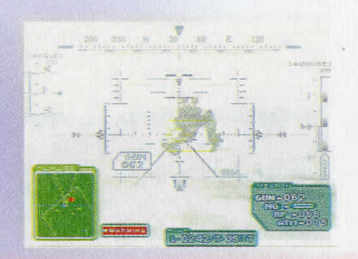
這一個任務的環境雖然是很光猛，但由於非常的大霧，其能見度之低可說與夜晚差不多，所以最好就是開啟了紅外線系統，那麼那些原本看不見的敵人都會原形畢露了。在最初的時候，自機的載彈量十分低，所以要十分珍惜，不要胡亂開火。第一架補給直昇機的補量並不大，而第二架補給直昇機則會停在中央的油田，最慘的就是它會降落在敵陣中，所以要馬上要幫它解圍，否則當補給直昇機被擊毀時便不能再補給了，正是「唇亡齒寒」的道理。

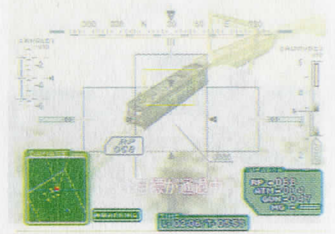
火車到站了

在稍後的時間中，敵人會增援兩次，最初的沒有甚麼大不了，但第二次的兩腳AWGS則有異常的耐戰力，所以便要打多幾次才會被消滅。有一點很重要，在這任務中請不要和敵人盲目地纏鬥，因為那輛列車才是今次的目標。如果因打不低那些戰鬥直昇機而「唔忿氣」，繼續和敵人玩「捉伊因」的話，便很易會錯過攻擊火車的機會而變成送車尾。在攻擊火車的時候，最好就是用RP或ATM，皆因命中率高而且威力大，不怕打它不死。









MISSION FOUR　BLOODSTORM



作戰DATA

作戰地點：烏蘭巴托
天氣：晴朗 / 氣溫：12.1℃
路面狀況：良好 / 風速：12M
能見度：120M / 作戰時間：10分鐘
勝利條件：敵全滅

敵方增援資料

第1次：16秒，一批坦克會在起點的左面進攻
第2次：2分1秒，一隻敵方的HI-MACS從東南方進攻
第3次：2分32秒，敵方再有一隻HI-MACS從南面殺到
第4次：4分24秒，有兩隻HI-MACS從西北面進攻

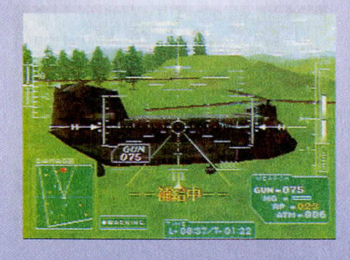
大草原上的撕殺

這一次的敵人特別多，而且增援也很多，但時間卻不太多……所以是一個考驗身手的好機會。一開始時，會有一批戰車在你的面前出現，先將它們逐架逐架地消滅吧，否則後患無窮。另外，不要看輕那一群AWGS，因為它的數量不少，故此亦能產生一定的威脅。那兩腳型的AWGS一貫地強橫，特別要小心會發射ATM的那一隻，稍不留神便會被它重創。

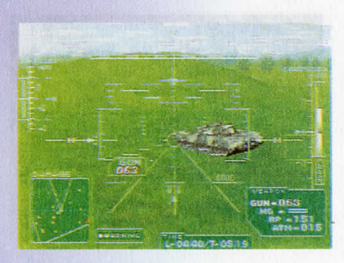
在開始時由於RP非常缺少，所以一有補給直昇機降下時便要馬上去補給，否則便很快彈盡，這裡共有3架補給直昇機，不過每一架都是補很少，因此更應珍惜它們。

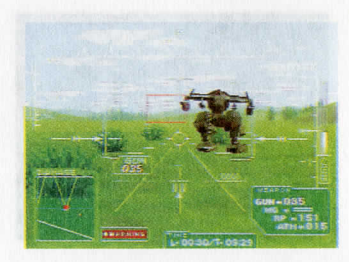
敵人的HI-MAGS登場

在中央的地區會有一隊為數約6,7架的戰車，它們的速度十分高，而且攻擊不弱，所以要小心一點，最好用視點固定去LOCK它們，否則很難打中。在這次的任務中敵人的HI-MACS會首次出擊，由於它們的速度和火力都十分高，分分鐘可以置你於死地，所以各位請不要留手，最好用RP和ATM對付它們吧！另外，怎樣慳時間也是重要的POINT。









MISSION FIVE　CHICKEN CAGE



作戰DATA

作戰地點：萬里長城
天氣：大雨／氣溫：32.9℃
路面狀況：泥濘／風速：11M
能見度：180M／作戰時間：無限制
勝利條件：守護我方直至敵HI-MACS全滅為止

敵方增援資料

第1次：1分2秒，4架AWGS會朝著自軍陣營進攻
第2次：2分33秒，敵方的戰鬥直昇機便加入戰圈
第3次：3分10秒，多部多腳型AWGS會作中至遠距離炮擊
第4次：6分7秒，敵方的空降部隊在自軍陣營以北投下3部HI-MACS，並於十多秒後闖入作戰範圍

誓保長城

這一次任務將會十分艱辛。首先，自機將要從敵陣中突破，返回自己的陣營以作保護隊友。最要命的就是在開始時是沒有跳躍能源的，所以不能跳起，就算面對山丘也只能行過去，此外，自機在開始時的受傷狀態是呈黃色的，故此不應和敵人正面接觸，應要馬上去補給，方是上策。

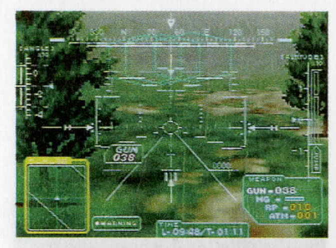
到達己方的防守線後，便是協助自軍守衛，保護其他同僚，因若它們死光後也是不能完成任務的，故此便不應隨便輕出。不要擔心時間，今次是沒有時限的，也不需要敵全滅。

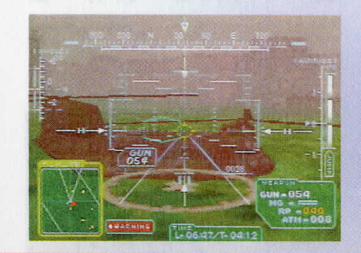
長城攻防戰

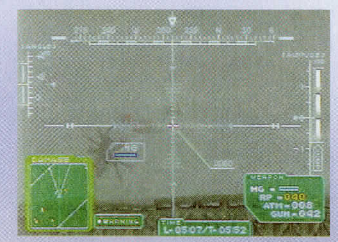
由於敵人不斷的由南至北攻擊，因此非常忙碌。首先來的直昇機不難對付，然後的AWGS亦很易「攪掂」。最重要的就是不要讓它超越半步，亦不要呈強，硬要將它們全滅。

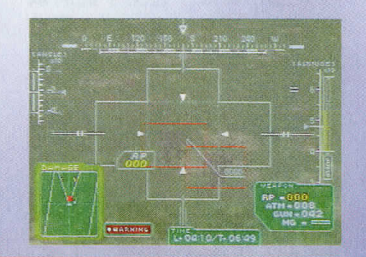
最後、敵方的空降部隊會投下3部HI-MACS，從最北方攻過來，注意不要中它們的調虎離山計，否則同伴們便很易被它們消滅。

切記，對著它們千萬不要手下留情。









MISSION SIX　SHOCK WAVE



作戰DATA

地點：華比平原
天氣：黃昏／氣溫：27.7℃
路面狀況：良好／風向：0M
能見度：300M／作戰時間：無限制
勝利條件：保護運輸機C-17直至它昇空為止

敵方增援資料

第1次：2秒，敵方的炮兵隊出現
第2次：2分2秒，敵方戰鬥直升機隊從北方過來
第3次：4分21秒，7台M19從西面以高速駛來
第4次：7分4秒，敵方的HI-MACS從南方向C-17進攻

非常華麗的黃昏

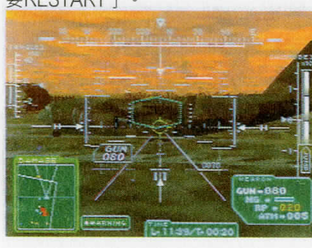
在這個任務中，最重要的就是要保護那一架正準備昇空的大型軍用運輸機C-17，讓它順利地昇空，可算是個不太難的任務。基本上所有敵人都是朝著C-17作集中攻擊，所以最好就留在C-17附近作為「BODY GUARD」（貼身保鏢），以免閣下的「老細」受損甚至被擊破，那時你又要RESTART了。

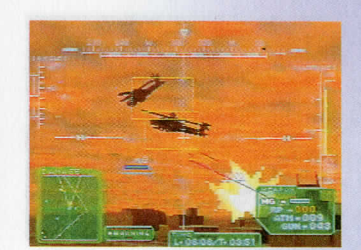
最初的時候會有一架又一架的戰車向你挑戰，不過全都是濃胞，只消一會兒便可將它們全滅，然後，就出現數架多腳型AWGS M15，不用擔心，它們的移動速度並不高，只是耐戰力稍強而已，但要小心它們的ATM，所以都是快快將它們擺平好了。

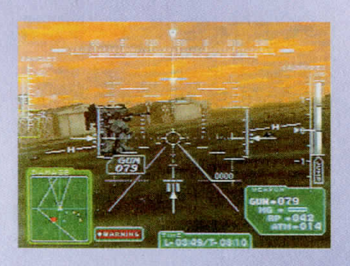
快些起飛吧，C-17！

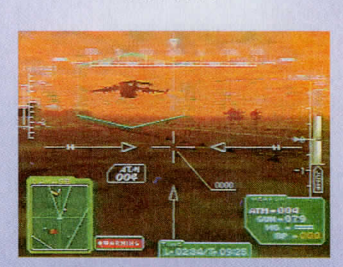
敵方的戰鬥直升機非常高速，要擊落也不是易事，但它們只用上MG作攻擊，威力相當有限，故此不用太過著意擊落它們，否則可能誤了大事。

反而最後的兩次敵增援都不容忽視，首先的就是多腳型AWGS M19，它們的速度極高，而且更會用ATM及GUN攻擊，所以一定盡速擊毀它們。然後的入侵者就是HI-MACS，它們高性能和高火力隨時會消滅C-17，最好就用RP和ATM幹掉它們。











MISSION SEVEN IRON STORM



作戰DATA

地點：蒙古溪谷
天氣：密雲 / 氣溫：12.6℃
路面狀況：良好 / 風速：2M
能見度：300M/作戰時間：無限制
勝利條件：保護己方部隊直至徹離出戰鬥區域

敵方增援資料

第1次：20秒，發現敵方的AWGS左右夾擊
第2次：7分13秒，數台HI-MACS從北方截擊

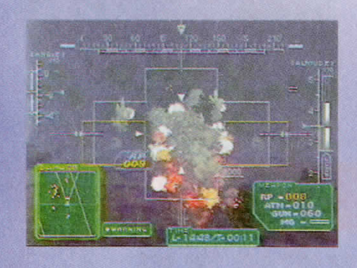
大逃亡！突破敵人的包圍網！

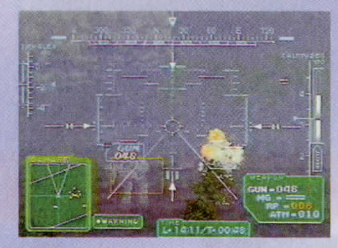
今次的任務就是保護同儕的部隊徹退戰鬥區域以外，其間更要突破敵人重重的包圍網，由於是敵人據點的關係，所以它們的火力特別強，十分恐怖……本來，以自機HI-MACS的性能，要特突破這包圍網並不困難，甚至乎要將敵方全滅也不是難事，但，要沿途照顧這麼多位「老細」，又不要讓它們被擊倒，實在是非常之困難。最慘的還是它們不會躲下來避避風頭，就是眼前的敵人多強也好，它們也只會「奮.勇.向.前」……

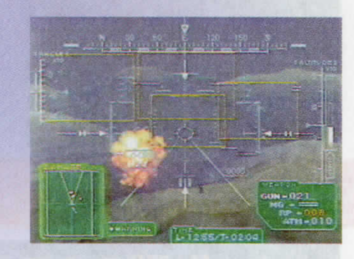
根本就不似走難！所以，這次的任務確實是非常的艱鉅，希望閣下的「團友」們不要亂走，否則……

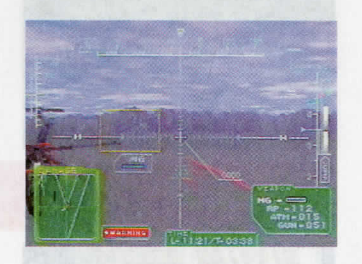
先下手為強！

開始時，最好就是把前方埋伏的敵人幹掉，那麼你的「團友」們便會安全得多。首先，在前面的樹林中會有3輛戰車埋伏著，你必需以高速推進，然後在半空中將它們消滅，不要讓它們殺入你的「團友」中。跟著，便有一隻AWCS從右手面跑過來，解決它便應到左手面的樹林，內裡亦有兩隻AWCS跑過來，火速地擊倒它們後便可以確保第一地段的安全，切記。以上的行動應該盡速完成，否則便失去了護航的意義。









火力強橫的中央地帶

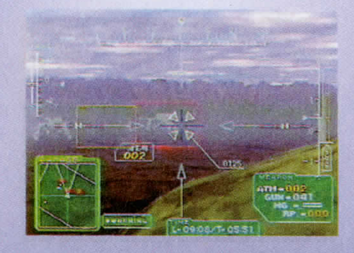
在戰區的中央，敵方的戰車部隊有著非常強的火力，再加上有著山丘的保護，可說是要塞級的戰鬥力。首先，把山丘外圍的戰車逐架逐架地解決。然後便殺入山丘內，用RP對付它們，那裡的戰車多是用ATM的，所以行動一定要迅速，慢一點也可能被它們轟至重傷。稍後會有補給直升機降下，但在降落點會有一至兩架坦克，不儘快消滅它們的話，補給直升機便很容易被擊毀。

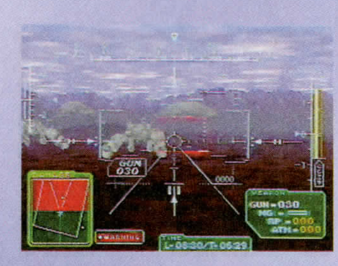
之後敵方會有約五至六架戰鬥直升機殺到，它們是最高速的敵人，所以十分難擊中，除了用MG外，更可以用RP對付它們。這直升機十分聰明，它們會繞著你的「團友」飛數圈，然後在上空放RP，殺傷力極大！唯有等到它們想開火的一刹那，才有更高的命中率。

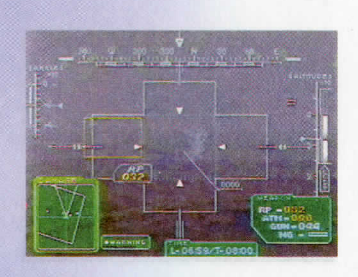
夢幻組合——M19加戰鬥直升機

如果閣下未能及時消滅那些戰鬥直升機，讓它們與火力強勁M-19合作的話，你的「團友」一定會死得很快。那7台M19簡直是像鯊魚般圍著你的「團友」，然後擇肥而噬，閣下必需儘快消滅它們。最好就在它停下來的時候用ATM攻擊。如盲目地追著它們，不但未必擊中，你的「團友」也隨時命喪黃泉！為此，冷靜一點吧。

最後，敵方的HI-MACS終於出現，但這時己方的部隊理應差不多全部逃走了，故此便可放膽地跟它們一決高下。











MISSION EIGHT AURORA

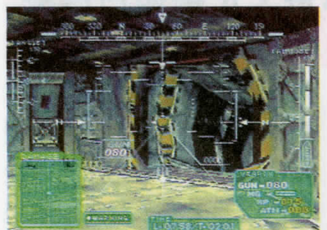


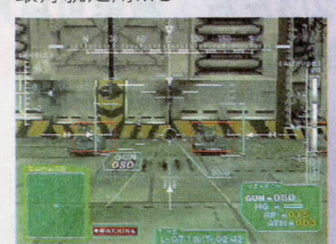
作戰DATA

作戰地點：東烏拉理山脈
天氣：晴朗／氣溫：-29.3℃
路面狀況：良好／風速：19M
能見度：200M／作戰時間：10分鐘
勝利條件：毀滅那準備發射的核彈

最後的任務

為了阻止PEU軍的瘋狂行動，各位的任務就是要破壞他們基地裡的核彈。在這最後的行動中，自機的HI-MACS是要深入敵方地下基地的內部，雖然內裡的通道很像一個迷宮，但其實一點也不複雜，很容易便可通過。另外，當中的敵人並不難打，唯一要注意的就是時間和彈量，尤其是後者，因為是不可以補給的，若用光了RP及ATM便很難對付最後的敵人——HI-MACS部隊，因此最好就是用MG。

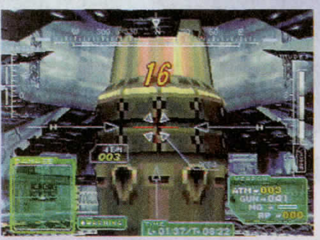




阻止核彈發射

在最後的房間中，敵方有數部HI-MACS，最初的時候十分難打，但經過一輪觀察後，便發現它們原來只是在打圈，只要在那圈的圓周外瞄準，那便會很容易解決它們，至於最後那隻HI-MACS是以該房間的最外圍繞圈，只要是跟著它的後面，用ATM或RP向它攻擊，便可將它消滅。

當消滅所有HI-MACS後，核彈發射的倒數便會開始，這時只剩下一分鐘，馬上趕去原先不通的通道，在通道的盡頭便是那支準備發射的核彈，立即將它毀滅吧，成功後便完成了所有任務，跟著便是爆機了！







艱鉅的任務終於完成了！

附加要訣

微妙的瞄準判定

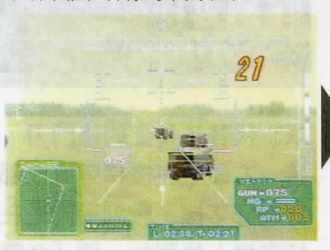
當在遠距離用GUN攻擊的時候，便要小心地瞄準。因為就算瞄準器閃動，但只是LOCK中敵人中央以下的地方的話，也只是打中地面而打不中它；相反，若是LOCK中敵人中央以上的地方（瞄準器閃動着），那麼便會擊中它。何解？相信是因為這遊戲的判定計算得十分準確和認真吧，亦可算是《GUNGIFFON》的魅力之一呢！



◆瞄準框在目標的中央以下……



◆結果只會打中地面



◆相反把瞄準框在目標的中央以上時



◆一炮便擊中目標

半空中的威力

本GAME的設定十分之像真，所以若在攻擊敵人時，最好就是用JUMP跳高，再瞄準敵人的頂部，因那裡是最脆弱的地方。在半空中，最好是使用RP，只消一會可把一堆堆的敵人全滅。



◆跳上半空，再用RP瞄準敵方



◆就像武俠小說中的「暴雨梨花針」

活用補給直升機

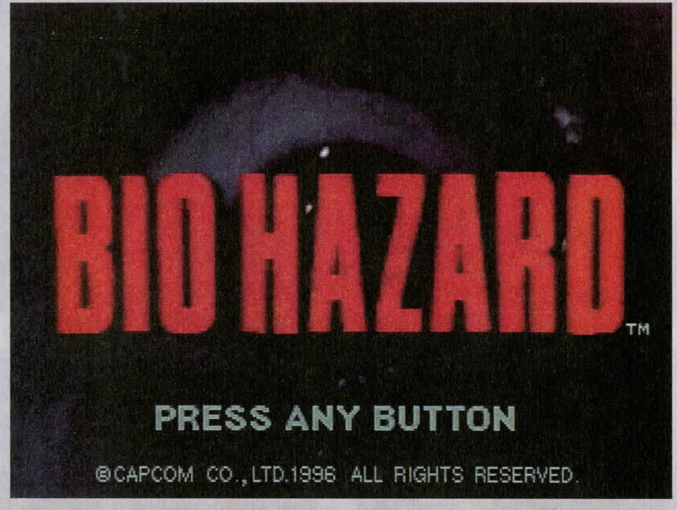
由於每次任務開始時所攜帶的彈藥總是不大夠的，例如RP及ATM便是；幸好每一次任務都補給直升機（MISSON 8例外）作補給彈藥和HP之用，而方法就是行到距離補給直升機30M以內的便成。



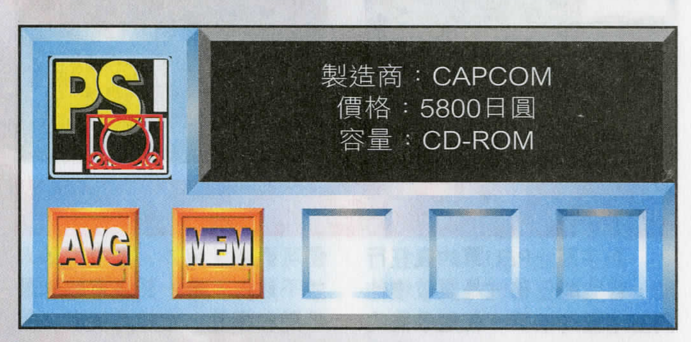
◆距離太遠不能作補給之用



◆只要行至30M以內便可



BIO HAZARD



這遊戲以難易度分為男性編(HARD)以及女性編(EASY)，既然是攻略，那當然不可能用EASY來做的吧！
今次我們的攻略部份，大概是全個遊戲的2/3左右，希望可以幫得上正為如何解謎而煩惱的各位。



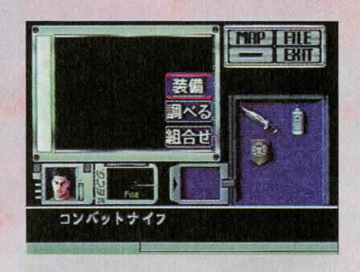
當我們來到這間大屋時，附近就只剩下芝露JILL及域斯加隊長，本來還走在一起的巴利卻又已經不知去向，這時大食堂那邊突然傳來了一記槍聲，於是我自告奮勇地提出要去調查，而域斯加則和芝露去確保大廳1F的安全……

從大廳1F右方的門進入後，我來到了這間大屋的大食堂(2)，這時已再沒有聽到槍聲，只有食堂內古老大鐘那的答的答的響聲。食堂盡頭的暖爐上有一個紋章可



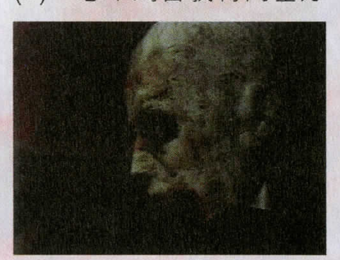
以取下，但因為自己只能同時帶6件道具在身，這裏又似乎不會有甚麼危險，這紋章還是先放回原處好了。

為了應付可能出現的危險，我裝備了現時身上唯一的武器「格鬥刀COMBAT KNIFE」，現在只要按着



R1+□掣便可將刀向前刺出，雖然殺傷力有限，但終會比赤手空拳好一些的……

我打開食堂旁邊的門，來到了一條頗長的走廊(3)，想不到當我轉向左方

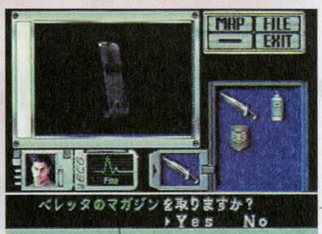


的角落時，竟然遇上一幕人食人的場面！那吃人的傢伙面容灰白，半根頭髮也沒有，所以我不理那麼多，拿起手上的格鬥刀狂插，那吃



人的傢伙總算倒了下來。原來倒在地上的屍體是友隊BRAVO TEAM裏的健尼斯！我在屍體上再三調查，





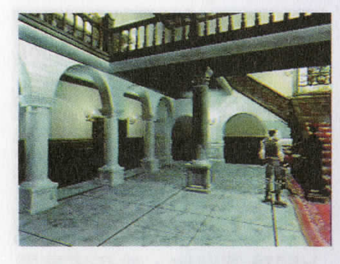
再找到了兩個手槍所用的彈匣，不過！那明明已給我刺死了的食人狂，竟然開始從地上爬起來了！看來這就是傳說中的喪屍了，我於是第一時間經大食堂逃回大廳1F，但芝露及域斯加隊長已經不在這裏了……

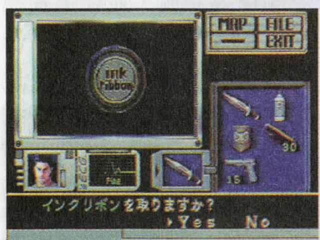
在大廳1F的地面，我找到了芝露的手槍，於是馬上





以它代替了手上的格鬥刀，另一方面，在樓梯旁有一部古老打字機，我利用同是在打字機上找到的一組「色帶





INK RIBBON」，將現時為止的遊戲進度儲存了下來，色帶每一組均有3條，亦即代表着可SAVE三次。



進入大廳1F右方的門，那裏是一間小型美術室(4)，我雖然看見中央的女性影像上放着甚麼，但我又不夠高去取，所以我走到那小梯子前面向上按，將它推



到影像的背後再走上去，果然被我找到了這間大屋1F(1階)的地圖。



利用同樣的方法，我再推開了紅布前的小櫃，這裏

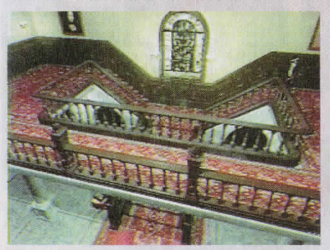


原來是這間小美術館的儲物室(5)，只見地下又有一隻喪屍，為免被他咬傷，於是我緊貼牆壁按着×掣，加快腳步走過算了，在這儲物室的盡頭的架上，我找到了另一組色帶。





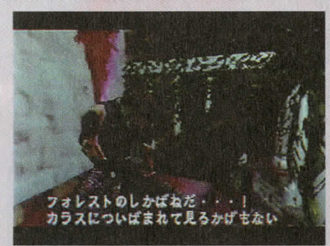
跟着，我沿着大廳的樓梯上了大廳2F，進入了它



右下角的門(7)，在那鏡前的小壺內，我找到了一條細小的鎖匙，但因為看來不會



馬上用到，我覺得最好還是不要即時帶走它了；當我沿着染滿血跡的通道走出露台(8)時，我又找到了一名BRAVO TEAM成員的屍體，今次發現的是科尼特，

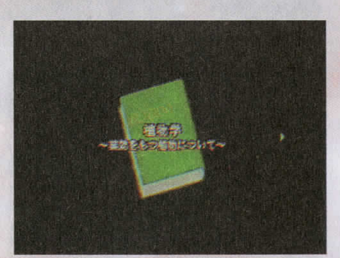


他似乎是負責隊中的整備工作的，不過這時四周開始飛來了一群烏鴉，我快快拾起了科尼特身旁的彈匣便逃離了這房間。



今次我再進入大廳2F右上方的門，這U字型的通道內(9)有着3匹喪屍，我邊戰邊走來到位於盡頭的房間(10)，並從桌面上發現了一





本關於藥性植物的植物學書藉，原來這間大屋中四處都種着一些綠色和紅色的藥草，綠色的藥草本身已擁有治療能力，但若能事先和紅色的藥草作「調合」的話，則更可將效果提高數倍，不過我的身上又會否有那麼多空閒地方去放置這些藥草呢？

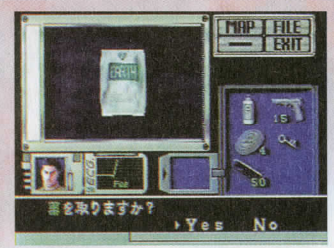
我將這本書的資料記下之後，從房間的另一扉門離開，並利用速度擺脫了門外兩匹喪屍的包圍，經樓梯走



到1F，雖然樓梯下有一匹喪屍在等着我，但擺脫了他後便可進入一間相當安全的小房間(13)，這裏有着一個大鐵箱，我首先在箱內找到



兩個新的彈匣，至於身上的多餘物品似乎大可先寄存在這裏，至於在鐵箱的旁邊，我找到了一包藥粉，這藥粉

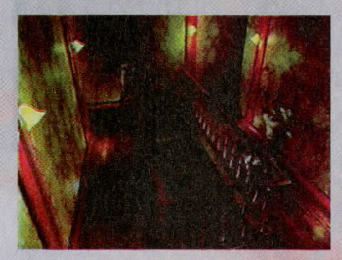


並不是用來療傷的，不過我亦將它帶了在身上，呃，對了，這房間內亦有一部古老打字機，可給我SAVE現時的進度。

要離開這小房間相當麻煩，因為必須從原路走回2F才可，而且剛才取得植

物學書藉的房門又打不開(其實是因為這是那種單向的門)，好不容易才經走廊走回大廳2F，今次輪到向左邊的門探險了，經過食堂2F，我從左方的樓梯走到





1F，並且第一時間衝到那房間之中(17)。

在房間裏面，我竟然遇上了一名女孩子，這女孩叫莉柏嘉，是友隊BRAVO



TEAM方面今年才剛剛加入的新隊員，另一方面，這房間裏亦有一個大鐵箱，而我上次放在那個鐵箱中的東西，竟然可以在這裏取得！暫且不理這種箱子是否有異空間相連，總之這遊戲待我尚算不錯……

這房間的床上有一條有劍型記號的鎖匙，我取得了這匙後便打算離開，這時莉柏嘉問我能否帶着她一起走，我考慮到現時的狀況，還是拒絕了她這個要求。離開這房間後，我向着遠處的



植物房間(19)狂奔，雖然途中有不少喪屍，但因為通道頗闊，要避過這群怪物亦不是完全沒有可能，在植物房





間裏，我發現一個水泵，它養活了房間中央水池內的一棵怪植物，這時我將早陣子得到的一包藥粉拿了出來使用，總算是將那植物收拾了，跟着，我在這房間的盡



頭取得了另一條鎖匙，一條



有鎧甲記號的鎖匙，另一方面，這房間內亦同時有着大量綠色和紅色的藥草。



取得了鎖匙後，我回到了房間找莉柏嘉，這時她利用該房間內儲存的藥品來為我療傷，剛才一戰所受的傷



因此得以復原。SAVE過後，我今次向着(20)及(21)這兩個房間出發，在(20)房間的櫃子，我又找到了一個彈匣，另外還有一支壞了的



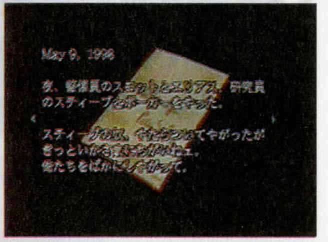


散彈槍，至於那書桌內則放着散彈槍的子彈，不過因為那書桌上了鎖，要用(7)房間裏找到的小鎖匙才能將鎖打開。

(21)房間的床上放着一個彈匣，取得之後我繼續調查這房間，當我正想查看書桌上的文件時，衣櫃裏突然跳出了一匹喪屍！於是我馬



上開槍轟向他，並在這喪屍倒下時從桌面發現了一份「飼育係之日誌」，裏面記



錄了一名本來正常的人因感染了奇異的病菌而逐漸變成喪屍的過程。取得了記錄後，我拿掉了衣櫃裏的散彈槍子彈，再次回到了莉柏嘉所在的房間。

SAVE過後，我打算回到大廳，這時我計算過手上的道具，決定在上滿手槍的子彈後留下餘下的彈匣，另外再帶着那兩條鎖匙及餘下的色帶，還有那柄壞了的散彈槍……

回到大廳的路由於子彈有限，不能過份地和那些喪屍搏命，我發現在(15)樓梯口徘徊的三匹喪屍由於在你回程時是背向你的，若按掣加速走的話，其實是可以撞開他們逃掉的。

經大廳2F的樓梯，我再一次回到了1F，這次我先走進右上方的西式房間(22)，這裏的鏡櫃前面雖然



有一彈匣，但為了節省位置，我覺得還是不要去取較好，跟着我經這房間內一條窄窄的通道，來到一間本來似乎是放置衣服的房間(23)，這房間有一匹喪屍在地面上爬來爬去，於是我急



急的取下了衣櫃內的色帶及一株綠色藥草(本來是有兩株的，但己經再沒有多餘的地方去擺放)，按原路回到大廳SAVE。

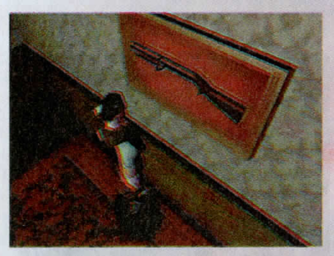
利用手上的鎖匙，我再次進入1F右下方的小美術館(4)，並以鎖匙打開了美術館的門，進入了一條L字形的走廊(24)，而窗外就突然跳了兩頭惡犬進來，我當



然是第一時間逃走，最後總算將這兩名不速之客擺脱，進入了北面的走廊(25)。

我沿着這走廊進入了一間天井很高的房間(27)，跟着走進了客廳(28)之中，在這房間的牆上，竟然掛着一柄散彈槍，我當然是馬上將它拿下了，但似乎亦同時開動了某種機關，於是我將那柄壞了的散彈槍放下，騙過了這機關……

有了散彈槍在手，發覺人生又有回一點希望了，我將手上裝備的武器換成它



後，繼續先在這附近探索；浴室的浴缸內滿了是些綠色液體，當我拿掉水塞讓水沖





走後，又發現了一條小鎖匙，但我並沒有將它帶走，至於右上方的露台(29)雖然有着5株綠色藥草，但卻要小心那匹突然跳進來的惡狗。

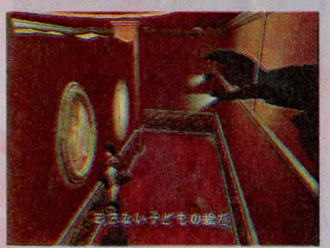


拿着散彈槍，我今次打開了高天井房間所面對着的門，經那通道(30)左上方的門進入了一間頗大的美術室(32)，這裏除了有大群烏鴉

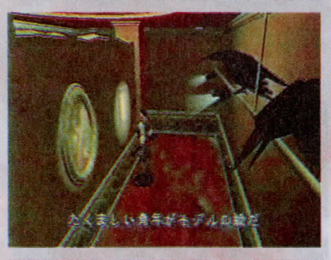


外，牆壁上一共有8幅畫，其中6幅是以一個人的成長過程為題材的，而除了入口的畫外，這裏每幅畫之下都有一個掣，雖然害怕會被這些烏鴉襲擊，但我還是以嬰兒、小孩、少年、青年、中年及老人(年寄)的次序去按動畫上的掣，當最後按動美術館盡頭寫着「以我的安息給你生命的喜悦……」的畫上的掣後，畫框突然掉下，我得到了一件神秘的道具星之冠。

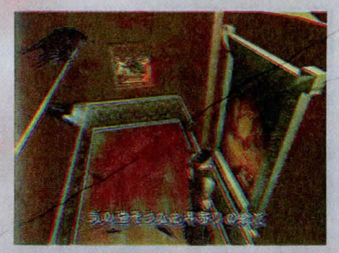


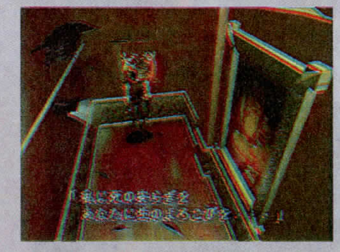














離開美術館後，我經走廊的門再次來到了那個有鐵箱的小房間(13)，在放下了手槍及星之冠後，我沿樓梯走上2樓，進入了一間有一鹿頭飾物的房間(33)，在近



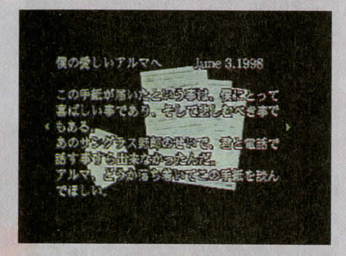
距離一槍解決了那突然出現的喪屍後，我開始發現那些被我用散彈槍轟掉腦袋的喪屍是不會再度出現的……

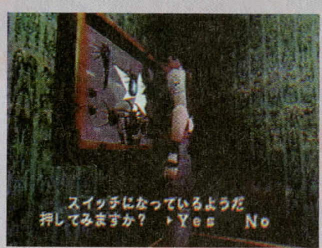
這房間旁邊有着一間睡房(34)，我在那小櫃的櫃頂找到了一個打火機，而床邊亦放着一株紅色藥草，睡房





的另一邊是一間研究室(35)，我找到了一封由研究員寫給他的愛人的遺書後，





開動了那昆蟲標本板上的機關，遠處水缸內的水都一下子退光了，於是我可以將水缸推開，並利用那空隙將木櫃推過去，終於在牆上的暗



格找到了散彈槍的子彈，除此之外，我亦在門邊的衣物架上找到了一組色帶。

跟着我離開了那鹿頭標本的房間，經走廊來到位於通道盡頭的房間(36)，這裏



除了一株綠色藥草外，就只有一個空置的暖爐及一張白





紙，想不到剛才到手的打火機還算有用，暖爐被我重新照着後，那張白紙竟然現出了大屋2F的地圖，於是我便得以集齊了整所大屋的地

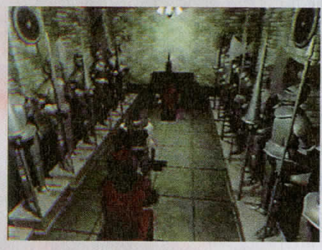


圖了。

在回程的途中，我走進了那U字形通道(9)所圍着的房間(37)，這房間的兩旁全是位中世紀的武士鎧甲，而地面上則有兩個坑渠口，我看見在坑渠口附近各有一座武士外型的台座，於是便將它們推到坑渠口上面將坑渠



封住，然後才按動房間中央的機關，總算沒有導致任何不愉快事件發生……最後我在房間盡頭的小櫃內取得了一枚似乎是和星之冠有關的







太陽之冠。

回到儲物房間將手上的甚麼甚麼之冠寄存下來後，我回到了大廳1F左方的大食堂(2)，這次我終於取下



那暖爐前面的紋章了，跟着我經走廊進入了一間小酒吧(38)中，在進入房門時，電腦說似乎已經不再需要那條有劍型記號的鎖匙，於是我便回答YES放棄了它。



酒吧之內有一個大鋼琴，雖然我從酒吧角落的櫃





上找到了一本琴譜，但我自問就沒有彈鋼琴的才能了，這時酒吧的門突然打開，原來莉柏嘉亦來了這裏，她雖

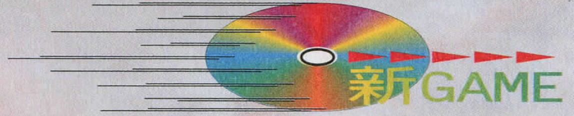


然亦不是彈得太熟，但我相信她總會比我彈得好的，於是我讓她一個人在這裏練習，自己就走回大廳

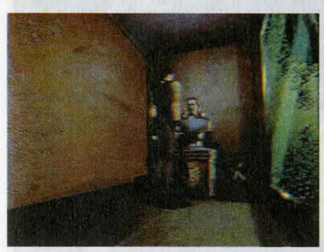


SAVE，當我SAVE完畢回到這裏時，莉柏嘉總算能將整首曲子流暢地彈出來，這時酒吧旁邊突然打開了一度暗門，我在裏面的台座找到了一個黃金紋章，不過當我取下那黃金紋章的同時，暗門卻被關上了，於是我放下在食堂找來的紋章，終於得以離開。

我將剛到手的黃金紋章











放到食堂裏，果然將某些機關啟動了，食堂裏的大鐘移開，我在牆後的暗角取得了一條有盾型記號的鎖匙。



跟着，我回到2F，從U字型走廊走進了一間有一大柱的房間(40)，這裏除了有兩株綠色藥草外，我又再找到了一位BRAVO TEAM隊員李察的屍體……

繼續前進下，我來到了一間較細小的食堂(42)，我雖然推開那大櫃找到了一個



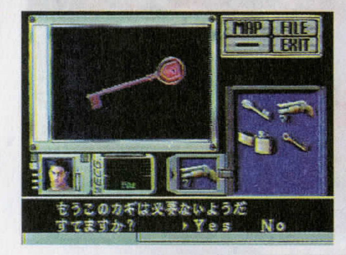
隱藏房間(43)，但卻因為太暗而看不清楚這裏的情形，於是我回到那小食堂用打火機照亮了桌上的燭台，終於在隱藏房間的櫃內找到了散彈槍的補充子彈。至於小食堂櫃內的手槍彈匣，我就十分決斷地放棄了不去取。

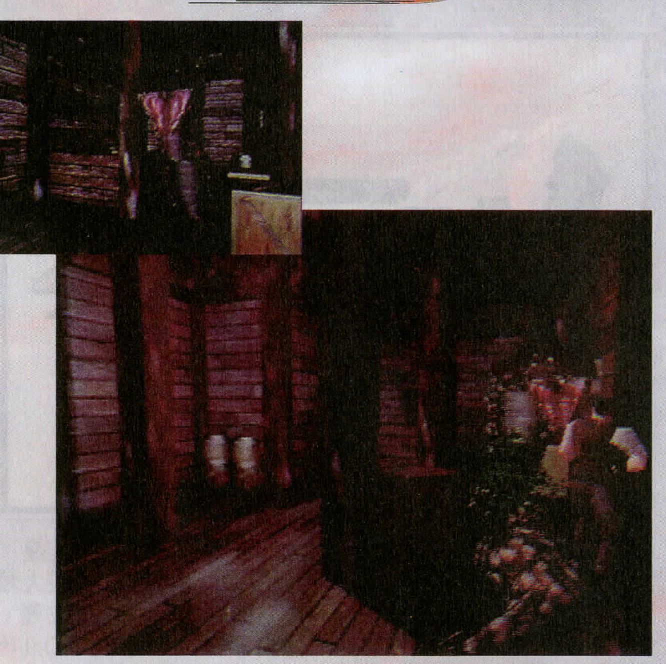


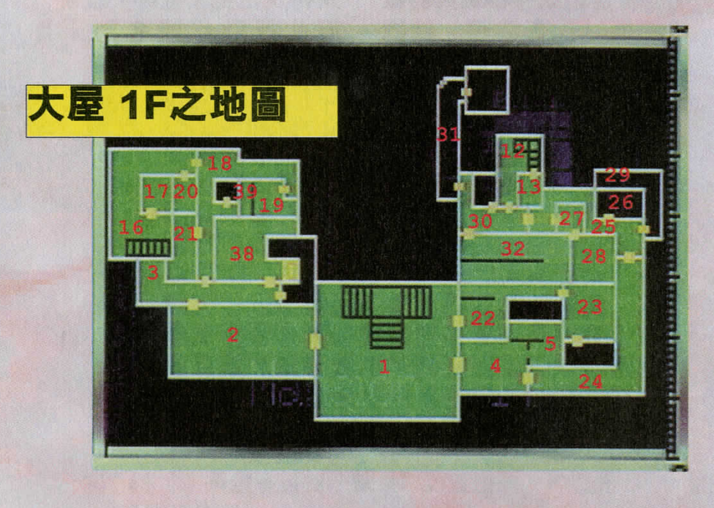


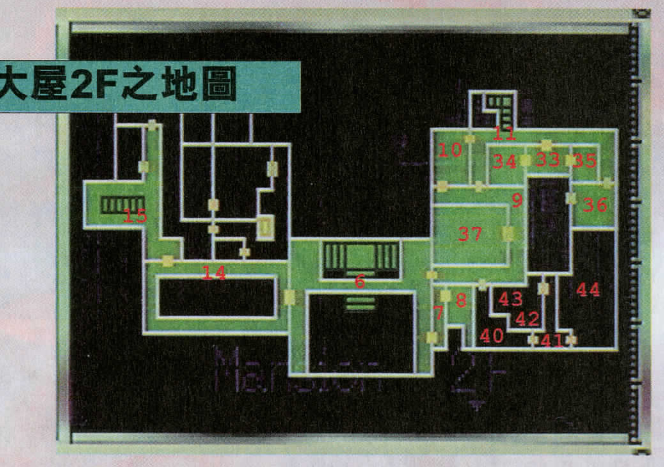
最後，我以手上的盾型記號鎖匙打開了閣樓(44)的門，不過卻在裏面遇上了一條超級大蛇，到底我現時的火力是否足夠去打倒牠呢？







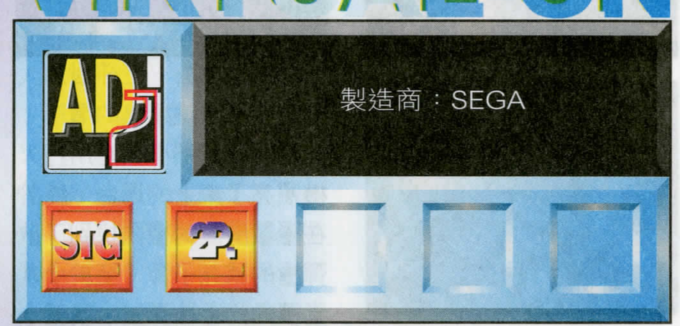




下期續……



電腦戰機 VIRTUAL-ON



電腦歷84年，巨大企業DN社在月面上發現非人類起源的「遺跡」，籍著遺跡的超高科技，DN社設計出一種推翻既存機動兵器概念的機械人形武器，總稱「VIRTUAL ON」。其後，發掘中的月面遺跡竟在人類無法制御下開始大肆破壞，因為事態的嚴重性，DN社只得決定把「遺跡」破壞，而此行動代號名為「月門」，行動中DN社以VIRTUAL-ON系統把機械人VR作遙距操作，使遊戲機中心的玩者在不自知的性況下於遊戲中參與真實的戰鬥，玩者只要通過頭五關模擬戰，能力被確定後便到太空進行真正的戰鬥，最後一戰中將罪惡的根源「遺跡」破壞。但是，一直以為自己在玩遊戲中的玩者能成功嗎？

基本操作

本遊戲以兩枝控桿來操作機械人，雖然操作簡易，但亦包含有不少的變化。

START——視點切換

移動：前進——將兩枝控桿同時推前（↑↑）

左移——將兩枝控桿同時推左（←←）

右移——將兩枝控桿同時推右（→→）

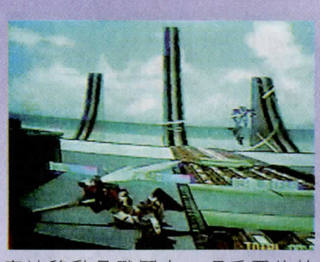
後退——將兩枝控桿同時推後（↓↓）

跳躍——將兩枝控桿同時左右拉開（←→）

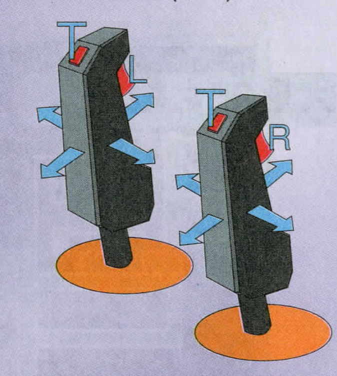
加速——在移動時按控桿頂上的Torbo（T）

左回轉——將左控桿拉後，右桿推前（↓↑）

右回轉——將左控桿推前，右控桿拉後（↑↓）



高速移動是戰鬥中一項重要的技巧，特別是在躲避對方攻擊時應善加利用以達反擊之下。



取消技：遊戲中有三種特殊的取消技是非常有用的，各玩者要多多練習。

——在加速進行中以反方向加速使自機急停。如（→→＋T）右加速時按（←←＋T）取消右加速。

——在跳躍後攻擊前把控桿同時向內拉能使自機急速下降。（←→）跳躍時按（→←）取消跳躍。

——在射出武器後使出跳躍，令射出而落空的武器取消，如VIPER II射出機槍（R）以跳躍（←→）消除在半途中的子彈。（註：並不是所有招式都能以這招取消。）

攻擊：各機種均有三種武器，以主角機TEMJIN為例。

——右掣（R）使出電子萊福槍。

——左掣（L）使出炸彈。

——左右掣同按（L＋R）使出鐳射劍。

加速模式中的攻擊跟平常的有很大的分別，各玩者要好好利用。

——在左、右或後加速時使用光線槍會使出三連發的追踪光線。

——在前衝時使用光線槍會變為二連發的波動炮。

——在加速中使用鐳射劍會射出二連發。

蹲下攻擊：在遠距離將控桿向內拉（→←）加攻擊掣是可以使出蹲下攻擊的。

——（→←＋R）蹲下以45゜角射出三發子彈。

——（→←＋L）蹲下以45゜角拋出炸彈。

——（→←＋L＋R）蹲下射出鐳射劍芒。

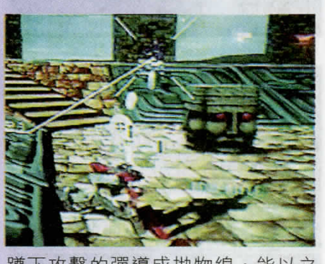
近身戰：當與敵機距離拉近時是會出現DOUBLE LOCK雙重鎖定模式，在此情況下可使出一些攻擊力較強的埋身攻擊，當然也能使出擋格。

——（L＋R）使用鐳射劍作斬擊。

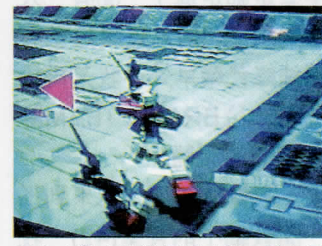
——（R×2）使用鐳射劍作二段攻擊。

——（↖↗＋L＋R）繞後攻擊。

——（→←）防御。



蹲下攻擊的彈導成拋物線，能以之繞過障物攻擊對手。



埋身攻擊亦要掌握好時間，落空了會破綻百出。



特殊技：TEMJIN、VIPER II 和 DORKAS 三人是各自有一招特殊攻擊的，能靈活運用的話對戰鬥是非常有利的。

TEMJIN——(←→) 跳躍至最高點再按 (↑↑＋L＋R) 便能使出鐳射劍的刺殺，名為「Gliding Ram」滑動撞擊。

VIPER II——(←→) 跳躍至最高點再按 (↑↑＋L＋R) 便以自機撞向敵人，名為「S.L.C.DIVE」高能量俯衝。

DORKAS——(↑↓) 回轉同時按 (L＋R) 使出轉動鐵球衝向敵人，稱為「MEGA SPIN HAMMER」鐵球大回轉。

基本戰法

本攻略芷以主角機TEMJIN對電腦戰為重點介紹，但其技巧是可以伸展至各機體之間的對戰應用，唯特別要留意各機獨特的武器特性對戰鬥有着重大的影響。

基本上TMEJIN是一台在能力上相當平衡的機體，它擁有遠距離依然攻擊力強勁的電子萊福槍、近身時一擊必殺的鐳射劍，再加上裝甲和速度都有良好的表現，這可使玩者更能創造出多種不同的攻擊組合模式。

至於對電腦戰中，筆者較為主將以中至遠距離與敵機游鬥，因為與對手距離太近時，敵機的擋格防御和自機的閃避能力上的差異往往對玩者較為不利。為安全計都是先調好適合的戰鬥距離，以站立射出單發的萊福槍為基本攻擊，以收牽引之效用，當敵機有所攻擊時則等對方的砲火逼近時以左或右加速躲開，再使用加速中電子萊福槍四連發的攻擊以命中攻擊後硬直中的敵人，緊記加速攻擊是會有一段硬直時間，故盡可能先逼使對方出手後才用以截擊之用，對於一些裝甲較弱的敵人來說，單是導向四連發的電子槍已可應付有餘。電腦亦很喜愛在障礙物掩護下向玩者逼近，大家可在Double Lock出現後立刻以鐳射劍的二段攻擊把對手打退。至於鐳射劍的遠距離應用，筆者則建議在較空曠的環境下使出，因為鐳射劍芒雖是有抵消對方攻擊的能力，但由於導向性較弱，要在空曠的地形上方可得到較有利效果。當然，在自機投出炸彈後利用爆炸掩護突進到敵旁攻擊亦不失為一個較有利的接近戰術術，另外，很多時與對手接近後並在對方逃走時以前衝攻擊截擊可得到較佳的效果，因為武器的強度是與距離成反比，距離越近，對敵人的破壞力越強。最後要注意索敵的方法，其一是利用跳躍後取消的一迅間觀察敵人的位置，另一是在加速中失去方向感時利用加速攻擊的自動LOCK ON 的系統確定對手的方向。

由現在開始，向著充滿神秘的月面進發！！

STAGE 1

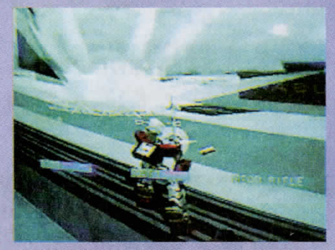
敵機：TEMJIN
STAGE：FLOOED CITY

STAGE 1——本版的障礙物間距較疏，對萊福槍的使用彈道非常有利，而亦能把敵人引出外圍以埋身戰對決。

模礙戰的首版便遇上與玩者性能相同的TEMJIN，雖然TEMJIN是一台有實力的戰機，但由於是第一版的原故，所以電腦總是"唔多郁"，玩者應先在此練習一下各款的攻擊，尤其是在加速中以電子萊福槍攻擊最重要。

電腦亦是主要以萊福槍來作為基本攻擊，玩者應嘗試橫移避開攻擊以萊福槍還擊，掌握避開攻擊與還擊時間是本課最重要的課題。

本版中電腦的移動多只是普通的"步行"玩者可以一試"追"敵的技巧，而敵機亦喜歡走到台的外圍，所以很容易便可以逼使他到一角以劍了結之，當然，如果它走到台中的位置，玩者也可以嘗嘗利用一些遠距離攻擊，若玩者對取消技不諗熟的，也可在此多試試看。



對手喜歡用爆彈作掩護來突襲。



STAGE 2

敵機：VIPER II
STAGE：AIRPORT

STAGE 2——在本版中使用萊福槍往往會因障礙太密而無法成功打中對方，玩者要以速度追貼對手致較近的距離才可以有效地攻擊。

VIPER II 是一具典型的空中戰型機體，單是它擁有空中打筋斗能避開攻擊便知一二。面對著 VIPER II，玩者可不再是前一回那樣輕鬆，因為它的武器具有很強的導向性，它的七向導彈同時發出七枚導向飛彈，玩者要小心以左或右加速避開，而它的三方向的機槍看似很強，但單憑主角的裝甲，也可以視之無物，很多時可以硬食幾顆，再還以電子萊福槍也是不錯的選擇。反而，它最強的武器是導向光線，因為其極具導向性，它的彈道往往能繞過障礙物的頂部向玩者飛過來，而且被擊中後損傷率亦頗高，故要多加小心避開。另外，由於VIPER II很多時會跳起攻擊，所以如何把上空中的敵人擊落是本版要點，玩者大可以用鐳射劍或電子萊福槍擊之，如果在半空中未能把敵人擊落也可以趁敵人在落地的一段硬直時間來攻擊它。特別一提的是一開始便可先送它一槍，由於距離近，所以對敵人的損耗亦不俗。



對方的追踪光線速度極高，一定要早一點作出反應。





STAGE 3

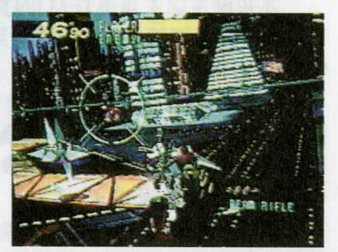
敵機：DORKAS
STAGE：WATER FRONT

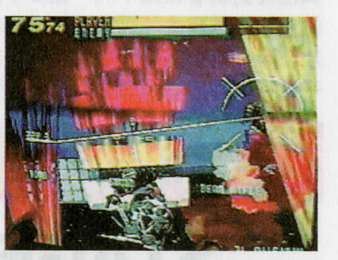
STAGE 3——玩者應讓對手留在中央部份，而自己則在有障礙物的一邊游走，以阻擋敵人的砲火。

接著下來的是DORKAS，單看樣子便知道它是重形武器為主的一台電腦戰機。若論導向性，DORKAS的武器亦有不俗的表現，它的常規武器——火球往往因時差而在玩者使出攻擊後擊中自機，所以盡可能不要太早閃避還擊。此外它另一「殺食」的武器——鐵球則因極具導向性，故可在一些刁轉的角度攻擊過來，不過只要一開始與之拉開一段攻擊距離，便可以清楚看見其鐵球飛過來的路線，亦因其飛行速度不高，要避開它實在不是難事，而且不論是火球或鐵球，玩者只要留在外圍繞著中間橫移攻擊，便可逼使它留在台中央待斃，自機亦可利用障礙物擋去其攻擊。

以障礙物阻擋對方強勁的砲火是個不錯的方法，唯小心對方燃燒彈是有穿障礙物的能力。

DORKAS與之前兩款機最不同的地方是擁有一種能貫穿障礙物的燃燒彈「方陣」，其攻擊方式是以機體為中心向外爆出兩行火柱，原則上玩者可在兩行爆炸之間避過，不過筆者還是建議不要企死一處，多些走動是絕對有利的。


避開了敵人的鐵球，又是到了還擊的時候了。


兩行燃燒彈之間是個安全的地帶。

STAGE 4

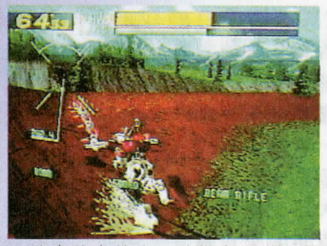
敵機：BELGDOR
STAGE：GREEN HILLS

STAGE 4——在本版玩者可與敵人圍繞中間的小山丘玩「捉依恩」，亦可在版邊較高的位置控制戰鬥的情況。



外形就如坦克車一樣的BELGDOR，其武器亦是以導彈為主，同時放出四發導向飛彈便是它的拿手好戲，要破它這招一定要在它發彈後當導彈飛近身時才橫向加速攻擊，玩者應記着後出招的永遠是較有利。當然，在它發砲前亦應在原地用電子萊福槍作牽制。至於BELGDOR其餘的攻擊如四連發飛彈和燃燒彈亦不會有太大的問題，這些常規攻擊應該可以一一避過。因為本版地形有較多的高低起伏，故玩者可以利用周邊較高的地方作落腳點，對於觀察環境有一定的幫助，不過要小心那些因高度問題剛巧緊貼地面而來的導彈，往往會因此而失去不少能源。最後一提，由於台中間的地形稍高，形成一片較大的障礙物，BELGDOR很多時會躲到後面去，玩者應以前衝使用光砲截擊之。


BELGDOR也喜歡使用空中攻擊。

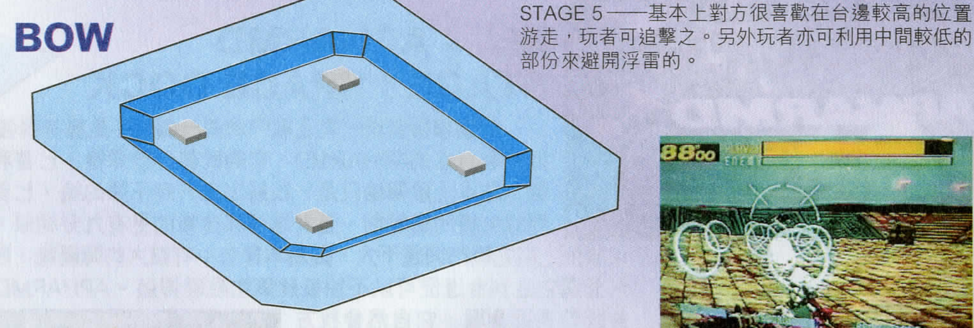

一連串的火箭砲，被擊中可就完蛋了。


避開四連裝導彈的時差要多加留意才可在反擊中打中對方。



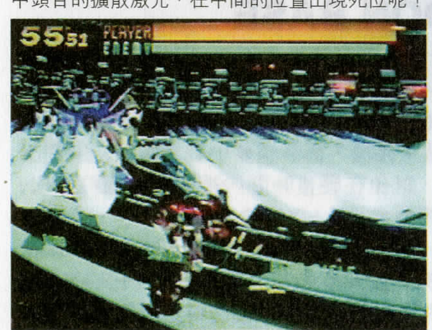
STAGE 5

敵人：BAL • BAS • BOW
STAGE：RVINS



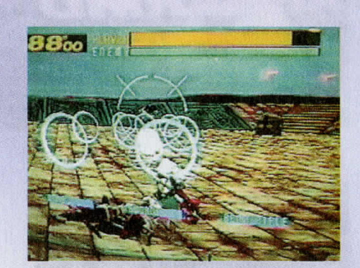
STAGE 5——基本上對方很喜歡在台邊較高的位置游走，玩者可追擊之。另外玩者亦可利用中間較低的部份來避開浮雷的。



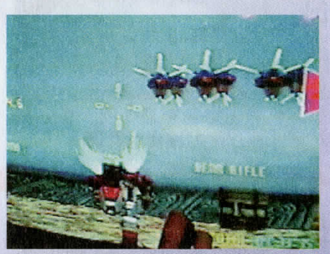


不要以為可輕易避過它的飛手，要確定它的雙手收回後才可以停步。

BAL • BAS • BOW可算是一具難纏的傢伙，除了外形獨特外，其攻擊方法也有特別之處，它的常規武器為環形激光、浮雷和手砲。其中以一次七發的浮雷最為惱人，筆者提議趁BAL • BAS • BOW放出浮雷時，趁浮雷還在半空上便立刻用前衝攻擊，既避開了浮雷，亦可趁機接近敵人把它收拾。而玩者亦可先引浮雷在一地再以加速逃去，以槍擊或爆破把浮雷除去。至於另一麻煩便是一看見它的手脫離，同時雙手已飛到過來攻擊，還是快點避開吧。BAL • BAS • BOW的環形鐳射雖然有很大的幅蓋面，但攻勢力不高，相對來說它的裝甲薄弱，埋身硬撞亦不失為一個好方法。當它跳高攻擊時亦是一個十分不俗的接近時候。接近後可給他施以重擊。



環形光線可以萊福槍互相抵消。



趁浮雷還在半空時以高速從它的底下避過。

STAGE 6

敵機：JAGUAPANOI
STAGE：SECRET BASE

中頭目的擴散激光，在中間的位置出現死位呢！

STAGE 6——迎合對中頭目的攻略法，玩者可一面向一邊橫走，一面攻擊對手。

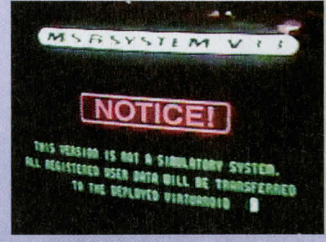
當打倒BAL • BAS • BOW後便會突然響起警報及殺出一具體形相當龐大的中頭目。三招常規武器為右手連續導向飛彈、背部四發同放的飛彈和有一群擴散鐳射。要贏它今次便絕對不能大意，因為只要被擊中兩吓便GAME OVER，要對付它得把與它之間的距離拉遠，再利用前面所教的閃避加攻擊將它擊倒便行，而面對著威力強大的擴散鐳射亦可用跳躍加取消而避過。中頭目很喜歡靠近玩者，而且還會作出防御的姿態，玩者不應與它在近身糾纏，應盡快擺脫它而趁它的出招空檔以電子萊福槍射之，另外因為本版近乎沒有障礙物，所以亦不用擔心游鬥時被建築物擋住去路，而打敗了中頭目後，電腦便會分析你的成績和能力，以MSB SYSTEM V3.3系統記錄玩者的戰法，而且更正式升空進行戰鬥。



在近距離反而打不中的四連發導彈。



面對連環的火箭砲應在回避後立刻作出還擊。



戰勝後玩者的能力會得到確定，正式參與真實戰鬥。





STAGE 7

敵人：APHARMD
STAGE：SPACE DOCK

經過模擬戰後，真正戰鬥的第一個對手是擁有很強近身戰特性的APHARMD，它的武器為散彈槍、匕首和爆彈，基本上散彈槍只是一枝射出三方向子彈的槍，匕首亦類似自機的鐳射劍，至於爆彈和自機的更有九分相似，所以原則上與它戰鬥問題不大，因為本舞台中有頗大的障礙物，所以只要逼它走到台邊便可以不怕被建築物阻礙彈道。APHARMD本身既善長近身戰，它自然會找方法接近玩者，最常見的是以高速逼近時放出匕首，因為其匕首的速度相當快，所以要加倍小心，在發現它意圖逼近時應立刻橫加速再即時作出攻擊，由於玩者之前已累積了前六版的經驗，相信亦不難把它打倒。

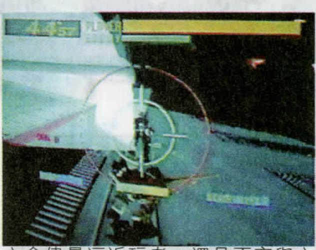
STAGE 7——要避免與對手埋手戰的話就只可以利用台邊游鬥，運用有限的障礙物把對手隔在台的另一面。



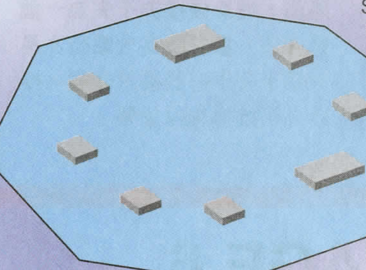
對方的散彈槍攻擊力不強，多中幾槍來換取攻擊的機會也有賺。



保持較遠的距離作戰對我方有利。

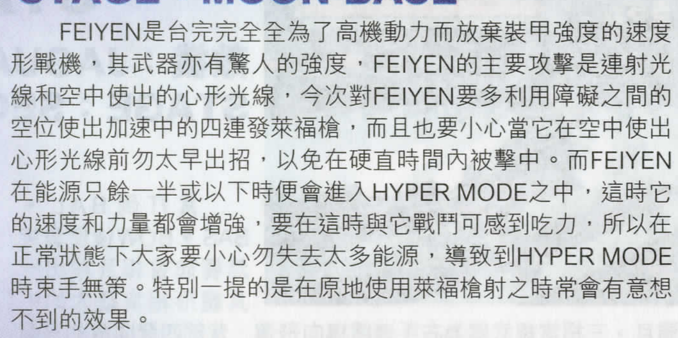


它會儘量逼近玩者，還是不宜與它糾纏。



場中有較多的空間使用導向的兵器。

STAGE 8——盡量留在外邊以障礙物作掩護，對手在中央出現便從虛位中施以萊福槍。



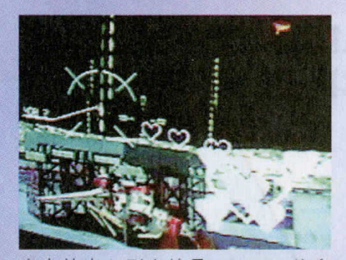
STAGE 8

敵人：FEI YEN
STAGE：MOON BASE

FEIYEN是台完完全全為了高機動力而放棄裝甲強度的速度形戰機，其武器亦有驚人的強度，FEIYEN的主要攻擊是連射光線和空中使出的心形光線，今次對FEIYEN要多利用障礙之間的空位使出加速中的四連發萊福槍，而且也要小心當它在空中使出心形光線前勿太早出招，以免在硬直時間內被擊中。而FEIYEN在能源只餘一半或以下時便會進入HYPER MODE之中，這時它的速度和力量都會增強，要在這時與它戰鬥可感到吃力，所以在正常狀態下大家要小心勿失去太多能源，導致到HYPER MODE時束手無策。特別一提的是在原地使用萊福槍射之時常會有意想不到的效果。



HYPER MODE中FEIYEN實在難纏，要好好掌握出招和落地後的硬直時間以作攻擊。



空中放出心形光線是FEIYEN的拿手好戲。

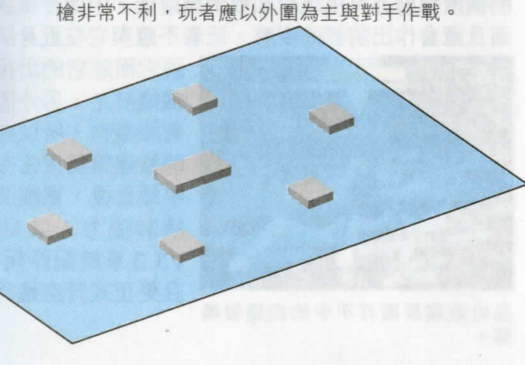
STAGE 9

敵機：RAI DEN
STAGE：DEATH TRAP



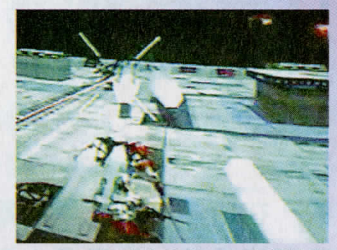
RAIDEN既然能作為押陣的機體，當然有它的特點，我想大家看見它的外形亦知道它的破壞力非同少可，RAIDEN最利害的可是兩肩上的激光，只要被射中一吓亦幾難翻身。所以玩者應以速度跟它決勝，同時大家亦盡量不要停在它的正面，利用地形在作戰時躲藏起來，待它有所行動時再繞過去截擊亦是方法。而RAIDEN的地雷和火箭砲的殺傷力也一樣強大，但因速度不及激光快而

STAGE 9——障礙物集中在中間位置，對使用萊福槍非常不利，玩者應以外圍為主與對手作戰。





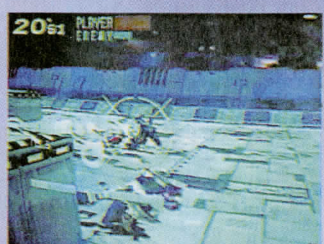
使之可以輕易避過，這亦因為RAIDEN本身是遠距離攻擊形，所以它不會主動接近玩者，亦因距離較遠的原故，子彈飛行時間太長而令到對手有足夠時間避開攻擊，所以玩者應盡量靠近敵人，以取得敵方的作戰距離。而作戰距離也是本遊戲中一項較重要的戰術運用。



RAIDEN最強的兵器，一定要快些避過。



以遊鬥避開對方的攻擊。



趁空檔逼近對手施以較有利的埋身戰。

FINAL STAGE

敵人：Z-QRADT
STAGE：NIRVANA



STAGE 10——……無地形可言，利用台的深度與首領保持較遠的作戰距離，和它作出豪快的決戰吧！

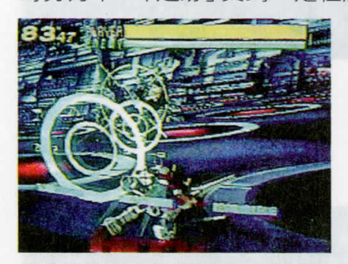
經過一番努力，玩者終於來到這極樂世界，眼前這座「東西」便是VR的始祖「遺跡」了，而舞台亦只是一片正方形的平地，在這片完全沒有障礙物掩護的情況下，能夠避得過多少砲火便只有看看玩者的技術了。

「遺跡」在開始時會向前放出環形光線，接著輪到頂部放出一連串的導向激光，之後便會同時放出六粒浮雷和四顆燃燒彈，之後便再由環形光線起作循環攻擊，玩去應以「遺跡」為中心以前斜或橫移加速的方法繞著它走，自機在橫移中一路避開對方攻擊，一路以加速中的電子萊福槍的四連發攻擊。面對浮雷和燃燒彈，玩者應以較遠的距離避開投爆彈使浮雷在面前引爆，在浮雷引爆後便繼續以電子萊福槍射之。

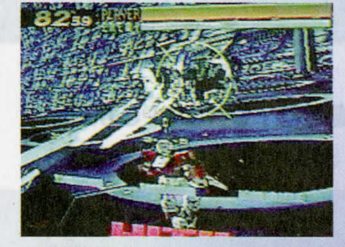
而以上「遺跡」的攻擊模式是在正常銀色的狀態下進行，而在正常狀態下「遺跡」的外殼是非常堅固的，即使是電子萊福槍亦只是些少些少的「磨」它的能源，而且亦不能DOUBLE LOCK作埋身攻擊，連秘招滑動撞擊亦不能傷它分毫。就在電子萊福槍的努力下，「遺跡」受到一定程度的傷害後，便會由中央部分伸出砲口，而這時它的身體也開始轉為金色，當砲口伸出後它便會身出一條粗口徑的激光，並向左或右掃射大約30度角左右便會收招，而機體亦會變回銀色，再作回平常狀態的攻擊。

絕對地，玩者要好好把握這個「黃金」機會，在它的砲口起動時，全身轉作金色時攻擊之，玩者可使用滑動撞擊或在起動時先繞到它的近後方（避免激光射中）以原地電子萊福槍攻擊，在這時你便會發現它的裝甲比平常狀態時弱很多，玩者的攻擊亦見生效，而當它變回銀色時亦要作出相對距離的行動以預備下一輪的攻擊。

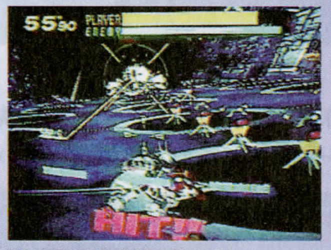
最後，由於本版只有不到九十秒的攻擊時間，所以不應浪費任何一次的攻擊機會，而「遺跡」亦最多兩次變作「金色」。在最後一提大家，不可以為可以利用TIME UP取勝，因為如果TIME UP後「遺跡」未毀（即使玩者能源較多）亦會出現MISSION FAILED，即時GAME OVER兼無得續關。



最後首領的四大攻擊之一，環形光線。



接著是導向激光。



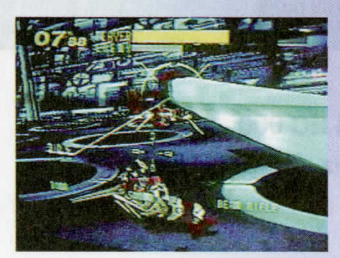
浮雷要花點時間才能擺脫。



首領的燃燒彈只會在其身邊發生爆炸，只要與它拉遠距離便行。



首領在變成砲塔後裝甲便減弱，是攻擊的唯一機會。



砲塔形態中的首領放出巨大的激光，要以高速橫移才可逃脫。



首領只會在「金色」狀態下才會被主角的滑動撞擊打中。



就算TIME UP時自機能源較多亦只不過是MISSION FAILED。

MODEL 3 底板機能分析

在《VIRTUA FIGHTER 2》剛推出時，那種令人震憾的 3D 畫面處理機能使人驚嘆不已！很多人都不相信這些畫面是用電腦 REAL TIME RENDERING（即時運算）出來的，但事實擺在眼前，也不由得你不相信。而科技是每日進步的，在這個一日千里的電子世界裏，相隔一個月已可能是另一世界了；為了讓大家能清楚地認識以 MODEL 3 底板能做出什麼樣的「嚇人」畫面，我們就來一起看看一種在 MODEL 2 推出二年後的 MODEL 3 世界是甚樣的吧！

MODEL 3 性能詳表

REAL TIME C.G. SYSTEM MODEL 3

GRAPHICS PERFORMANCE　畫面運算

GEOMETARIZER 1 MILLION POLYGONS/SEC	每秒可同時處理一百萬個多邊形
RENDERER 60 MILLION PIXELS/SEC	每秒可計算六千萬個素像
16 MILLION COLORED TEXTURE	一千六百萬色的材質貼圖
Z-BUFFER	空間及距離畫像分析緩衝器

SHADING　光源計算

HIGH-SPECULAR GOURAUD SHADING	高反光的表面平滑化處理
FIX-SHADING, FLAT-SHADING	固定光源計算及平面光源計算
TEXTURE & EDGE MULTI LAYERED ANTI-ALIASING	使用於材質貼圖及多邊形邊沿的多層次邊沿平滑化處理

LIGHTING EFFECTS　光源效果

PARALLEL LIGHT	平行光源
4 SPOT LIGHTS	4 組射燈光源
PIN SPOT LIGHT	窄範圍射燈光源

OTHERS　其他

MAIN CPU POWER PC 603e	主中央處理器 POWER PC 603e
RESOLUTION 496 × 384～640 × 480	解像度 496 × 384，最高 640 × 480

SPECIAL EFFECTS　特別效果

ZONING-FOG	區域性霧化效果
32 LEVEL OF TRANSLUCENNCY	32 層次的半透明效果

SOUND SECTION　聲音

CPU 68 EC 000	聲音中央處理器：68 EC 000
SAMPLING RATE 44.1kHz	聲音取樣率：44.1kHz（即 CD 音效）
SCSP × 2　SCSP	波形記憶系統 × 2
MIDI INTERFACE	MIDI 音效媒體
16 bit 64 VOICE 4 ch	16 位元之 4 軌、64 聲道的數碼音聲系統

畫面處理機能重點解釋

GEOMETARIZER 1 MILLION POLYGONS/SEC 每秒可同時處理一百萬個多邊形

如以前本欄提過，可以處理多少POLYGONS是視乎硬體機能及使用多少FPS（FRAME PER SEC.）的，如這個例子，當使用60 FPS的話，即是可以於每一格FRAME中處理大約16666個POLYGONS了。

RENDERER 60 MILLION PIXELS/SEC 每秒可計算六千萬個素像

即可計算多少FRAMES的另一種說法，如使用640 × 480解像度的話，理論上可以做到每秒195 FRAMES的！（當然，這是在沒有任何TEXTURE MAPPING及光源計算之下的數值來的）

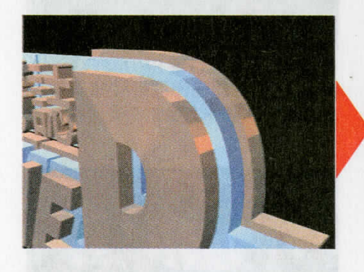
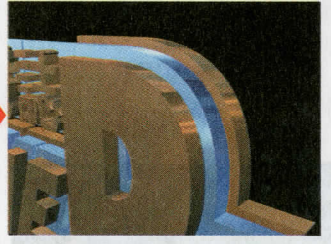
16 MILLION COLORED TEXTURE 一千六百萬色的材質貼圖

即是使用TURE COLOR（全彩）的材質貼圖，能使用色更真實，不會有「唔夠色」的情況出現。

Z-BUFFER 空間及距離畫像分析緩衝器

主要的功用是儲存着有哪一個POLYGON需要顯示，哪一個POLYGON不需要顯示；哪一個在前，哪一個在後的資料，因為這一種運算是個比較費時的程序，所以如果有一個這樣的緩衝器專責處理這些資料，將會令運算速度增加許多。

HIGH-SPECULAR GOURAUD SHADING 高反光的表面平滑化處理

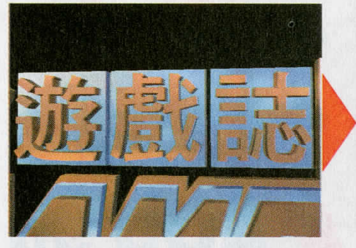



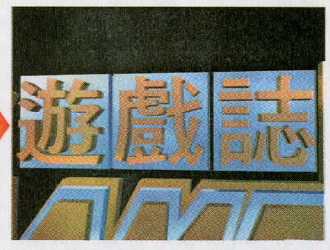
是以下會提到的一種光源計算——平面光源計算的變種版，這種計算方法是會將一個POLYGON加上其週圍的POLYGON一起，當作是一個POLYGON來計算，這樣便可以把其則邊的邊位線全數柔和化，令到效果比較接近真實。

FIX-SHADING, FLAT-SHADING 固定光源計算及平面光源計算

固定光源計算是把一組的POLYGON，被某一角度的光線照射後的光與暗記錄下來，然後固定下來，令到當那一組的POLYGON改變角度後仍會保持其光與暗的色調。而平面光源計算就是將一些POLYGON的顏色作簡單化處理，令到可以作出類似卡通顏色的效果。

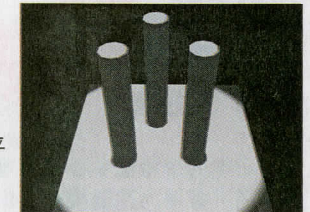
TEXTURE & EDGE MULTI LAYERED ANTI-ALIASING 使用於材質貼圖及多邊形邊沿的多層次邊沿平滑化處理



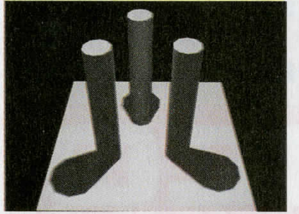


邊沿平滑化處理是將一些POLYGON的邊沿，如經過一些不是完整的像素時(需知道所有電腦做出來的畫像，都是以像素砌成的），便依據那條「線」經過那像素的百份比，做上一種「中間色」在那些像素上。

PARALLEL LIGHT 平行光源

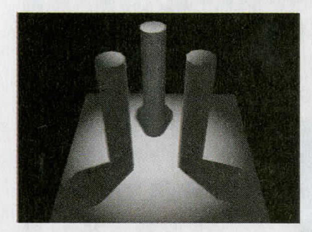


即是我們平時看到的太陽光，以平行的投射方法將光打在物件上。



SPOT LIGHTS 射燈光源

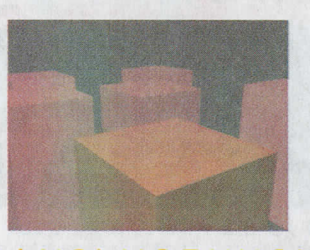
射燈光源就是使用射燈造出來的光暗效果，最大分別是會有擴散的效果和光暗差別會比較大。



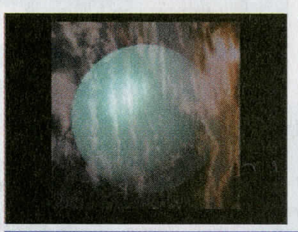
PIN SPOT LIGHT 窄範圍射燈光源

和射燈光源差不多，只不過這種光源是會放出比較柔和的光線，而明暗差也不會那麼大。

ZONING-FOG 區域性霧化效果



是可以製造出一種類似霧的效果，令到只有距離比較近時才可看得較清楚。



TRANSLUCENNCY EFFECT 半透明效果

是可以在POLYGON的世界中做到一些類似玻璃般的效果，這樣可以做到如流水、雨水等的效果。

其實，以MODEL 3的機能做到像《VF 3》般的效果真的是綽綽有餘，現在的這種效果已經可以令到人大為驚訝（有些人還以為是播片的呢！其實看清楚，在會場中的大螢幕下，是有一字條寫着「REAL TIME C.G. SYSTEM」的呀！），不知道再遲一些會做到甚麼樣的效果，我絕對期待着《VF 3》的正式推出！



全日本最大街機展

AOU'96 AMUSEMENT EXPO

AOU '96 詳盡報道 VOL.2

日本的遊戲機中心和香港的不同，香港的遊戲機中心以電視遊戲(即大家俗稱的街機)為主，但在日本的遊戲機中心，一般都會加入夾公仔機之類的景品機，有些甚至有一半的地方是用了來擺放以代幣來玩的賭博機，因此在AOU展之中，這些另類遊戲機亦佔去了場館內的不少地方，既然說過要全面地介紹這次展覽，所以在下今次會在介紹各生產商的最新街機之餘，重點地介紹一些場內較注目的大型遊戲機給大家。反正香港近年愈來愈多經營手法近似日本的遊戲機中心出現，說不定在這裏介紹的機種會在不久的將來到港……

J.J

namco®

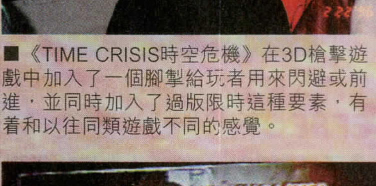
事實上，除了上期介紹的四間生產商外，NAMCO也是這次展覽中另一間有着多款新機推出的重點公司。NAMCO在今次展覽中給人的第一印象是有着很多大型的體感遊戲推出，縱使其中有部份設計得較為古怪，但無可否認是有着創新意念的，至於在一般遊戲方面，不但推出了一段時間的SOUL EDGE仍有一定的擁躉，這次展覽中初次登場的《PRIME GOAL EX》、《DUNK MANIA》、《NAMCO CLASSIC COLLECTION VOL.2》及《XEVIOUS 3D/G》就更加令到場的機迷興奮，既然NAMCO在銅鑼灣世貿中心開了一所以NAMCO為名的遊戲機中心，這些遊戲會很快在港出現嗎！？



■《日本足球聯賽PRIME GOAL EX》是將超任作品逆移植至街機的作品，在動作方面當然是流暢得多了。



■《入樽狂熱者DUNK MANIA》是一部使用了3D CG來製作的2對2籃球遊戲，特點是遊戲的進行速度相當快，而且更可作最多4人的對戰。



■《TIME CRISIS時空危機》在3D槍擊遊戲中加入了一個腳掣給玩者用來閃避或前進，並同時加入了過版限時這種要素，有着和以往同類遊戲不同的感覺。



■會場內設置了多部50吋熒幕的《SOUL EDGE》給到場人仕試玩，而反應亦相當熱烈。



■加入了按站計分這種新要素的《ACE DRIVER VICTORY LAP》約兩星期之前已到港了，你有試玩過嗎？

■《ALPINE SURFER》可稱得上是滑雪機《ALPINE RACER》的續篇，今次改以滑雪板為題材，不知能否再次成為話題呢？

XEVIOUS 3D/G

鐵板陣3D/G



■遊戲剛開始的時候，看上去還不過是個普通的3D射擊遊戲……

只要你不算善忘、只要你玩街機的資歷是在83年左右開始的話，大概也不會忘了《鐵板陣》這個名字吧。繼上次這遊戲於PS版的《NAMCO MUSEUM VOL.2》中登場後，這次更以一個全新的面貌和大家見面，《XEVIOUS 3D/G鐵板陣3D/G》，就如它的名字般，是一個以多邊形電腦畫面，配合材質貼圖等技術來製作的射擊遊戲，今次雖然仍是採用縱向方法，但畫面就改為橫型（方便移植到PLAYSTATION？），視點亦採用了斜下俯視型這種最能表現3D效果的角度，不過在遊戲的進行途中，經常會出現突然轉換視點來增強畫面效果的情形。武器方面，除了上集主角機的基本彈可強化成多向彈外，亦可利用POWER UP變更成直向雷射或可同時攻擊地上及地面目標的導向雷射。這遊戲共有7版，相信鐵板陣的擁躉一定不會錯過的吧。



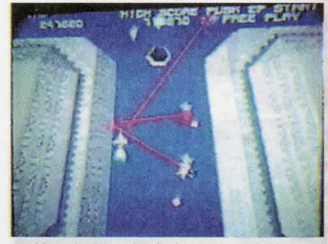
■但在前進的途中，卻突然視點一轉，前作中第一位首領在你身邊飛過。



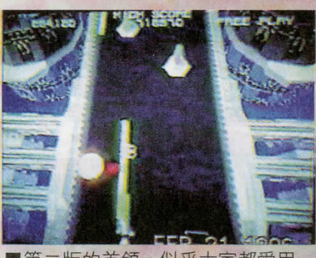
■在火力及速度都改善了的主角機面前，這位首領似乎有點不堪一擊……



■正以為可以過版時，真正的首領才突然出現，在轉回正常的視點後，要小心避過它的腳來攻擊。



■第二版是一個水中世界，這時主角機所用的便是會自動找尋攻擊目標的導向雷射。



■第二版的首領。似乎大家都愛用一些較特別的武器。



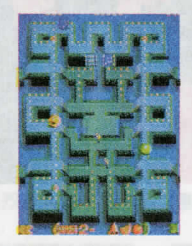
■在每一版完成後，會出現擊墜率等數據。

NAMCO街機經典集VOL.2

NAMCO近年不斷將自己的舊作重新包裝後推出，完全「懷舊」的有PS的《NAMCO MUSEUM》系列，「有創意」的有上面剛介紹過的《鐵板陣3D/G》，至於這裏介紹的《NAMCO街機經典集VOL.2》，則算是個既可懷舊又有創意的作品，因為這次所輯錄的三個遊戲除了其原有版本外，均加入了一個改良版，令大家不會有上次「入三蚊玩一局廿年前嘅烏蠅機？」這類不滿，而想玩原有版本的人又可懷舊一番……

食鬼PAC-MAN(原版)

■1980年作品，一個在全世界都大受歡迎的遊戲。玩法是要避過惡鬼去吃掉畫面上所有的豆，若吃掉畫面四個角落的大力豆時，你更可以有一段時間去反吃惡鬼。



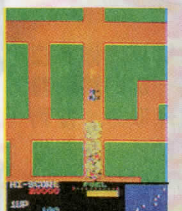
食鬼PAC-MAN(改良版)

■玩法和原版一樣，但就增加了2P的要素，主角及迷宮等都變得有了立體感，而遊戲之中更會有原版中沒有的新人物登場……



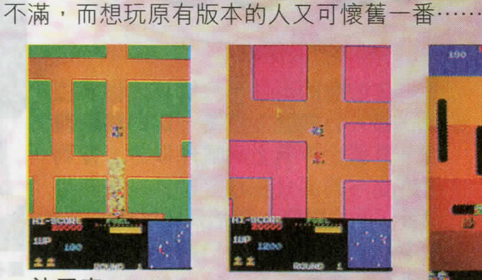
放屁車RALLY-X(改良版)

■基本玩法和原版一樣，但除了畫面改良了外，版面的變化亦增強了不少，遺憾是只能1P。



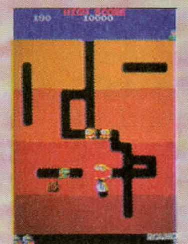
放屁車RALLY-X(原版)

■另一個1980年出品的遊戲，玩法是要你在燃料(限時)用盡之前，操縱跑車取得圖版上所有的黃旗，而為了擺脫敵車的干擾，你可從車尾放出廢氣阻礙它們的前進，而這遊戲的中文名亦是因此而得來的。



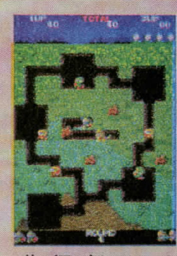
新放屁車NEW RALLY-X

■1981年推出的放屁車新版，主要的分別是難易度較高，而敵車的數目則比前作為少。



啲得仔DIG DUG(原版)

■1982年作品，主角啲得仔要在掘洞後將空氣注入敵人身體以消滅他們，除了玩法新鮮外，整個遊戲都採用Q版人物，所以在當時是大受歡迎的。



啲得仔DIG DUG(改良版)

■首先改良了畫質，加入了2P要素，而版面中則新增了不少陷阱，令遊戲的進行更加刺激。

東京大戰 TOKYO WARS

向來對戰遊戲的主角機均是只有一架的，當主角機的HP一用完便會馬上GAMEOVER，但這個《東京大戰》卻相當創新，每位玩者旗下均有着一定數目的坦克，每次能操縱其中一輛，其餘坦克的行動則會由電腦負責，你要操縱這坦克在戰場上不斷轟毀敵車，不過敵車也是會向你開火的，當你的HP(裝甲？)被毀後，電腦便會讓你操縱另一輛屬於你的坦克，直到作戰的時間到達時，剩下較多車輛的一方便算獲勝。

這遊戲的特色可謂相當多，首先因為兩軍的戰車數目合共可達40輛，圖版上你是不用擔心會找不到敵人的，而且即使你全力閃避，對手也可以向其他不受你控制的車攻擊，間接是強迫你一定要全力進攻的，於是令戰鬥顯得精彩多了。

除此之外，這遊戲的對戰亦相當有趣，雖然最多可4人同時玩，但各人均可自由地選擇自己所屬的陣型，於是便有可能出現1人VS 3人甚至4人VS電腦的情況。



■這遊戲採用了特製的機體，當發砲時座位會令玩者感覺到有後坐力。



■當遊戲開始之前，首先要決定自己加入哪一方的軍隊。



■跟着是選擇戰場，可選擇的地方有高層大廈密集的副都心和較空曠的灣岸地帶。



■遊戲開始，從畫面上方的雷達可了解敵人現時的所在位置。



■當多次被敵人擊中而令裝甲低下時，畫面會出現裂痕，小心了。



■由於被打倒的敵人會留下一個可回復裝甲的箱子，所以各位大可安心向前衝。



■即使不幸成了砲灰，電腦仍會將你調往另一輛坦克上繼續作戰。



■當限時到達，電腦便會看哪一方仍生還的坦克數目較多來決定勝敗。

人力飛行 PROP CYCLE

在今次展覽中，《人力飛行PROP CYCLE》是其中一個極為異色的作品。這遊戲的概念是讓玩者體驗在空中飛行時的感覺，這遊戲所用的機體外型相當古怪，簡單來説就是一部健身單車，玩者要不斷的踏才能為遊戲內的主角機提供動力，而機體本身更會向玩者噴風，以增加迫真程度。

這遊戲的玩法十分簡單，你要控制一部人力飛機，沿着一定的路線前進，撞破途中遇上的氣球取分，當到達終點時的得分在指定數目以上便可過版，今次展覽中雖然只能試玩到全4版中的第1、2版，但已經令不少打機高手手忙腳亂了。

■在玩遊戲的同時又有做運動的效果，最適合既喜歡打機又想減肥的人了。



■在版面開始前，首先會告訴你那一版過版所需的分數。



■開始前的最後倒數。當離開了這高台後，便要靠自己來平衡機體了。



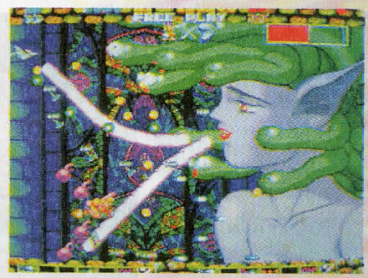
■控制主角機飛在正確的航道上，盡量撞破途中出現的氣球。



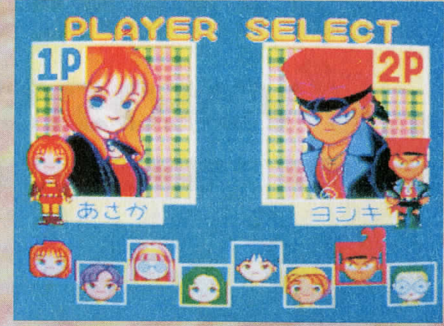
■假如偏離正常航道太多的話，畫面上便會出現警告字句。

KONAMI

說起來，KONAMI在電視遊戲上的比重以乎愈來愈輕，就以今次AOU展為例，KONAMI雖然亦有《性感砂鍋曼蛇》、《對戰PUZZLE 蛋》及《SLAM DUNK 2》及《最喜歡KIDS》四個作品，但都只是些STG、PUZ或SPG等類型的遊戲，動作或格鬥遊戲就完全欠奉，反而在香港未有市場的賭博遊戲就多得驚人，另一方面，《心跳回憶》系列亦成為了KONAMI的一大生財工具，各種夾公仔機用的獎品應有盡有，看來心跳的熱潮仍會持續一段日子。



■或許是香港的機舖將難易度調得太高，《性感砂鍋曼蛇》在香港的反應未如理想，但即使日本方面亦不見得有甚麼優勢。難道機迷已經玩厭了砂蛇嗎？



■《最喜歡KIDS》是個由問答及迷你遊戲構成的作品，能否在香港出現則要視乎會否有中文版本了。



■《對戰PUZZLE 蛋》今集增加了新人物及蛋的類型，加上玩法簡單，所以有着一定的支持者。



■《SPEED KING》是一架在完全密封情況下進行的大型體感遊戲，但相信不易在港出現。



■或許因為《MIDNIGHT RUN》玩起來的感覺像是晚上於東廊飛車(犯法的！)，所以在香港反應不錯，而這種新感覺的玩法令它在日本亦廣為機迷接受。



■相比起上集的動畫色，今集《SLAM DUNK 2》就採用了較像真的落色方法，但對於仍採用虛構的球隊來作賽，便可能令籃球迷有點失望了。



■可供14人一起參與的大型賭博機《GI-Classic》，若引入香港的話應該一定可以成功的。





■人家NAMCO有滑雪機，KONAMI也不甘示弱，推出這架以水上電單車為題材的《JETWAVE》。





■心跳回憶系列的景品。你會較喜歡哪一種呢？

VIDEO SYSTEM

VIDEO SYSTEM在今次的展覽中並沒有甚麼特別的新GAME展出，倒是他們發現了另一條更好賺的財路——「海報機」。

由於《對戰麻雀FINAL ROMANCE》系列的大受歡迎，於是以這系列中女角為題材的商品相繼推出，今次這海報機除了一般B2大小外，還加入了少量等身大海報來增加吸引力。除了對戰麻雀系列外，另外還有一些以日本女星為模特兒的海報機，而有關方面亦算花心思，特別找了其中之一的雛形明子到場增加號召力。

今次VIDEO SYSTEM還有另一種新玩意，那就是以類似海報機的玩法，但所得的獎品卻是動畫膠片畫！以當時場內的受歡迎程度來看，這種機應該是大有作為的。



■VIDEO SYSTEM今次只有數部《FINAL ROMANCE R》放在場內，至於圖中參考出展是指那些紙版公仔……



■難得可以免費試玩，好此道者自然不會錯過，但為了公平起見，每人每次只可試5次。



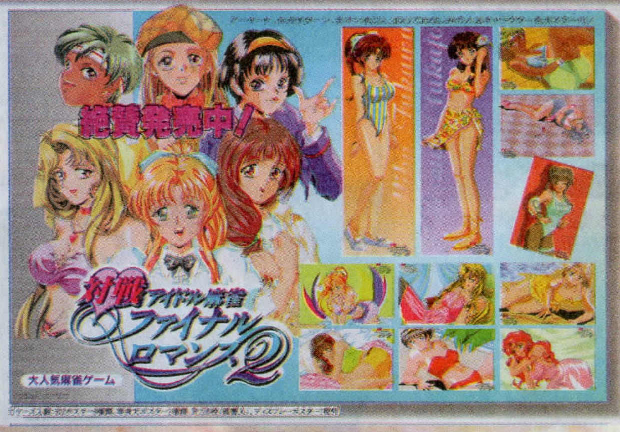
■會場內亦同時展出了各系列的海報，令你忍不住要去再試多次。



■看見這位真人版的雛形明子，不禁令人佩服為她拍照的攝影師功力之深厚……



■CELL俱樂部的獎品是一幅動畫膠片畫，大家似乎對這種新玩意都很感興趣。



■《FINAL ROMANCE 2》的海報系列。



■《FINAL ROMANCE R》的海報系列。



■真人海報機系列第一作《雛形明子》。



■另一套即將推出的真人海報機系列《松田千奈》。

BANPRESTO

對於喜歡打機的人來說，BANPRESTO今次參展的內容或許會令他們感到失望，但對於較全面的街機狂熱者來說，BANPRESTO的表現就絕對是合格以上。

由於有着大量著名動畫作品為支援，因此可以推出各式各樣以這些作品內的人物為景品(獎品)的遊戲，利用那些人物的名氣來提高營業額，其中最明顯的自然便是東映的兩套最新TV動畫《美少女戰士SAILORSTARS》及《龍珠DRAGON BALL GT》了，但除此之外，你亦可以找到一些《鐵拳2》或《同級生2》的商品，據在下在日本所見，《同級生2》的受歡迎程度已經近乎瘋狂，就連秋葉原一些普通軟件零售商的店前也會置入一部同級2的海報機。



■走回較輕鬆路線的《龍珠DRAGON BALL GT》，能否令這故事再創高峰？

■鐵拳迷假如看見這班比例異常的鐵拳2人物的話，不知會有何感想呢？



■要讓人一眼認出這是《美少女戰士SAILORSTARS》的商品，自然不可缺少了站在中央的ETERNAL SAILORMOON了。

■在會場內的眾多海報機中，《同級生2》是最多人排隊玩的一部。



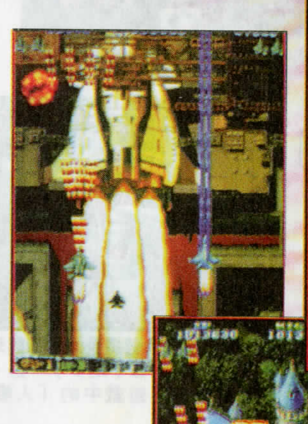
■這些就是《同級生2》海報機的各款海報，其中最吸引的當然是鳴澤唯的等身大海報了。

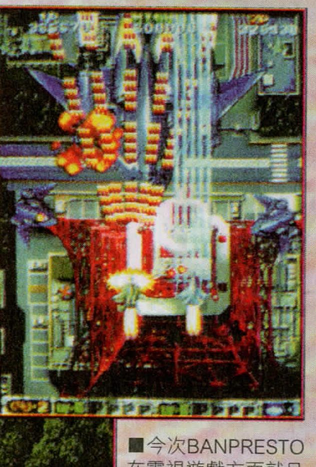


■這種新款的電影機只要入錢便可從4段短片中選出一段來看，各短片的長度約為三分鐘，不知道會否被人受落？



■此外，會場之中還展出了這套全44張的《同級生2》TRADING CARDS，不過今次只是採用參考出展方式，並未有實際的發售日期。





■今次BANPRESTO在電視遊戲方面就只有這個射擊遊戲，然而在玩法上並沒有甚麼特別，是個行貨作品。

ATLUS

ATLUS在今次展覽中並沒有由自己生產的電視遊戲，只替彩京展示了一個射擊遊戲，然後將全力放在自己最近一件異常成功的商品「PRINT俱樂部」之上。

PRINT俱樂部的概念相當簡單，玩者首先要選擇自己喜歡的背景，然後站在鏡頭前面拍照，便可得到一些印有自己樣子的貼紙。這種小玩意深得日本女學生的喜愛，你往往可在她們的記事簿內找到滿滿的貼紙。



■這陣貼紙熱潮的確很厲害，在下在日本就實際見過遊戲機中心內大群女學生圍着這機去玩的情景。



■這部機最吸引之處是可印出16小格，令你可以拿自己的貼紙和朋友交換。



■今次在ATLUS場地中展出的彩京作品《戰國BLADE》，實際上是《戰國ACE》的續篇。



■作為彩京首個橫向射擊作品，水準亦算得上是相當不俗。



■由於這個是AOU的特別版，所以在過版時的對白也會有所不同。



■使用爆彈時，會有着華麗的畫面效果。

TOWA

相信TOWA這名字大家會較少聽到，因為這公司一般來說都是經營類似吉之島內兒童樂園那些遊戲機的。在今次展覽中，除了同樣有海報機、膠片畫機外，亦有一些以魔法騎士、怪盜ST.TAIL等動畫作品為題材的景品機(即玩過一定的遊戲後如能獲勝則可得到鉛筆、手巾等東西的機種)，除此之外還有一些可讓由玩者有真正射門感覺的大型遊戲機，或是要玩者親自拿着麻繩和電腦鬥力的拔河遊戲可玩。



■第一天進場時由於大部份人都是穿西裝進場，大家都似乎不太想穿着皮鞋來試玩。

■《怪盜ST.TAIL》是那種簡單得不能再簡單的輪盤遊戲，中細獎的話可得紙巾一包、中大獎的話則可取得手巾一條。

SUNSOFT

SUNSOFT是一間使用NEO · GEO系統來推出街機的公司，在今次展覽中，他們推出了《啤啤大戰》和《WAKU WAKU 7》這兩個新作，其中《WAKU WAKU 7》由於是個不錯的格鬥作品，因此仍有一定的號召力，只是這遊戲可使用的人物實在太少，令人感到有點美中不足。

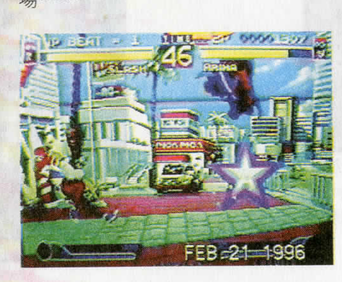


■遊戲的人物選擇畫面。加起來才只有7人可用，似乎是少了一些，但據說還會有某遊戲中的「人棍」登場……

■儲起來的氣力可用來強化速度及攻擊力，更可使出一種不能防禦的必殺技。



■這隻巨型動物MARURUN，明眼人一看便知道是取材自「X貓」的吧。





場外亂鬥編

龍虎之拳外傳大會 IN NEO.GEO WORLD


■初賽就是以這兩部大型機來進行的。各參賽者在輪到自己作賽之前，都不忘向其他參賽者偷師……


■TALKSHOW開始，二人在談論配音的心得。


■冠軍爭奪戰進行中。想不到成了RODY的天下，難道這人物真的有過人之處？


■冠軍的CD-Z就是被這位日本版張英才奪走了……可惡呀！

1996年2月25日，在位於日本茨城縣土浦市的NEO.GEO WORLD裏，舉行了一次以《龍虎之拳外傳》大賽為首的大型EVENT。在下當日亦有到場參觀，所以特別在這裏為大家介紹一下當天的盛況。

這NEO.GEO WORLD可算是個相當大型的遊樂場，但要從東京都內前往的話，最少也要花你1小時以上的車程及1000日圓以上的車費(每程！)，到達荒川沖車站後更要再轉搭接駁小巴才能到達，不過單以這一天來看，入場的機迷是遠遠的超乎了在下的估計。

這一天的節目分為了多個部份，首先是進行《龍虎之拳外傳》大賽的初賽，由將近300名參賽者爭奪16名決賽資格，而另一方面，大會亦準備了一場BINGO遊戲供其他到場人仕參與，跟着是一場由八神庵及NAKORURU配音員所進行的TALKSHOW，雖然最初聽上去有點不像，但當他們一扮起那遊戲中人物的聲線時，全場即時響起了一陣喝采聲，因為實在是太似了(這個當然了……)。

當日下午3:30，是《龍虎之拳外傳》的決賽，在開始比賽之前，SNK首先派了兩名專人到台上向到場人仕講解這作品的特色，跟着16名參賽者便開始以淘汰賽方式對戰，不過，想不到這次比賽的結果竟然是由使用RODY的人包辦了第1至第3！

能夠擊敗無數高手登上冠軍寶座，自然便要有相應的獎勵，這次比賽冠軍的獎品中，竟然就包括了一部NEO.GEO CD-Z！

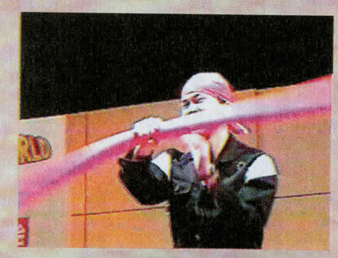
不過，這一天的節目並未就此完結，在頒獎典禮過後，SNK還準備了一個SNK人物COSTUME PLAY大會，九十多名參賽者各自扮演自己喜歡的SNK人物，由大會將他們按該角色所屬的作品先分為數隊進行初選，再選出其中的15人作較詳細的評選，就像在選XX小姐一樣……有一點令在下感到很佩服的，是數名評判都只選一些衣服是親手製作而並非在市面買來的人入選，對那些幾經辛苦才做好衣服參賽的人有所安慰，最後COSTUME PLAY的大獎由一名扮NAKORURU的小女孩奪得，獎品同樣是一部CD-Z。

希望香港亦能有舉辦這種大型活動的一天吧。


■司儀:「妳有沒有信心得獎？」答:「冇呀，我甚至被人誤以為是在扮悟空，所以都冇乜信心。」但這女孩卻是最後的其中一名得獎者。


■看這二階堂紅丸領獎後的鞠躬，就十足五星物語第一期的最強幻象，狠狠地重創了該位頒獎者……


■這位獲得冠軍的小女孩其實今次已是第4次參加類似的COSPLAY比賽，而且亦曾經得過冠軍。




■要在九十多位參賽者中脫穎而出，便要好好爭取在這第一次上台時表現自己。


■司儀:「你對於東丈的COSPLAY有何感想？」答:「好凍！」這一答換來了全場的笑聲。


■比賽結束後，所有參賽者都走到舞台上，並由八神庵的配音員即場示範那三下笑聲，在一片掌聲下結束這次盛會。

■冠亞季軍的合照。以一個剛推出一陣子的作品就能有這水準，這榮耀可算是他們所應得的。

續報！最後的CSG的注目作

上期大家説過剛過去的第18回CSG新作發表會是CSG解散前的最後一次，這個星期便收到消息，原來CSG的成員已組織了一個性質相近的組織CESA，由NAMCO的主席擔任首屆會長，並打算在今年8月舉辦一次「東京GAME SHOW'96」。據説由於這次重組，一些CSG時代的舊問題都以解決。

不過，在「東京GAME SHOW」未成事之前的這個時候，我們就先來看看一些在最後一次CSG新作發表會中大受注目的新作吧。

3D格鬥天下

KILLING ZONE

NAXAT SOFT／PS／3月29日預定／5800日圓

以傳說怪獸來比武一向都是以美版遊戲居多，這次由日本人製作，感覺果然截然不同。這個遊戲有七隻基本登場怪獸，包括牛頭人、科學怪人、殭屍等，人物造型頗大，打起來很具迫力。






SLUM DRAGON

JALECO／PS／3月預定／5800日圓

同樣是3D格鬥GAME，《SLUM DRAGON》的就顯得有點不夠大，而且格數太少，完全不暢順。這遊戲的賣點之一，是它那以連射按鈕來變化的基本連續技。不過以筆者看來，這和亂按掣好像沒有分別。



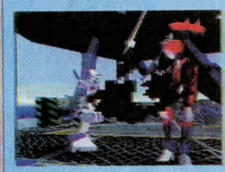


MEGATUDO 2096

BANPRESTO／PS／8月預定／價格未定

想不到連BANPRESTO也加入了3D格鬥行列，推出這隻角色有點像「PATLABOR」機械的巨大機械人格鬥遊戲。據廠公布，這個遊戲是以一些身高逾10米的巨大機械人「M.W.」在一些有場館中進行格鬥比賽。遊戲中共有八款M.W.，現時廠方只公布了四款。每一款M.W.都有長程的槍砲和短程的刀劍作武器，與及裝在左手的盾作防御。

操作方面，主要是利用R1和R2掣來作左右橫移，有點像街機的《VIRTUAL ON》








鐵拳2

NAMCO／PS／3月29日預定／5800日圓

《鐵拳2》是今次展覽的重頭作之一，NAMCO利用了他們攤位的一半範圍來供人試玩這遊戲，又大搞比賽。事實上，PS版《鐵拳2》實在移度很高，各角色的招式都跟街機幾乎一模一樣。

在人物選擇畫面中，我們可以看到基本可以選取的人物10共個，而香港街機預設的人物白頭山就被日本街機預設的風間準所取代。另外，還有13個人物空格，那當然是留給各位中波士出場之用，所以齊人的話會共個23有名角色。PS版《鐵拳2》還有一個隊制模式，玩者可以選擇1至8人組成一隊作團體戰。









飛龍之拳S

CULTURE BRAIN／PS／6月末預定／5800日圓

一隻叫人望穿秋水的遊戲，大家都好想知道CULTURE BRAIN推出的3D格鬥遊戲能否令《飛龍之拳》的名字復活，不過CSG中又再叫人失望，仍然沒有踪影，只有一張有15個人物造型的宣傳單張派發。不知它會否在PLAY STATION EXPO中登場呢？





亂馬 1/2 BATTLE RENAISSANCE

小學館 PRODUCTION／PS／96 年夏預定／價格未定



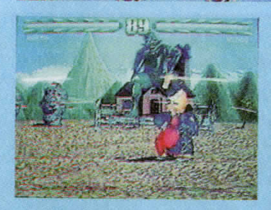
《亂馬》已不是第一次推出格鬥遊戲，但想不到小學館會順應鬥遊戲的潮流，把《亂馬》人物3D化。在這個《亂馬1/2 BATTLE RENAISSANCE》遊戲的示範片段中，就只有男亂馬和響良牙出場，而背景在二人「演武」期間是不停地旋轉的。

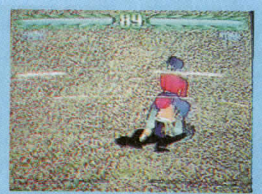
良牙和亂馬都各自展示了一些絕招，亂馬還使用出了招在漫畫版中也曾出現過的連續技，那些招式都給人很濃厚的亂馬氣氛，不過，招式與招式間的連貫性就不太好，而且戰鬥也欠缺緊湊，希望到正式出街時會有所改善。

現在已知會在這遊戲中出場的包括男女亂馬、良牙、玄馬、小茜和八寶齋。



◆「獅子咆哮彈」







◆亂馬在這個3D格鬥版本中較引人注意的一招連消帶打——接住良牙的來拳、從良牙袴下穿過去，並從對手身後往其頭上一騎，順勢一抽，再以後空翻彈開。想不到漫畫中這一幕看得人心花怒放的連續技，竟然能藉着這 3D 格鬥遊戲而重現眼前。

神凰拳 3D 以外半 3D

SAURUSU／NG-CD／發售日未定／價格未定

雖然這不是3D遊戲，但當中的人物都以3D動畫軟件繪製的，所以令人有耳目一新的感覺。這戲雖然一再押後推出日期，但在CSG現場就有試玩版供人試玩。在試玩時，筆者發覺除了在比拼之前擺姿勢時人物表現得很流暢之外，一進入戰鬥畫面人物的格數就少了，不過動作尚可接受。



這個遊戲和其他SNK格鬥遊戲很相似，同樣很重視COMBINATION技。



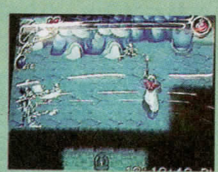


THOR-精靈王紀傳

SEGA／SS／4 月 26 日預定／5800 日圓

這是個從上而下觀看的動作RPG，主角是個擁有精靈王血統的人。它和其他ARPG最不同的地方是主角有多種特別的攻擊方式，而且各種武器也有不同的必殺技，其中一些必殺技是需要像格鬥遊戲般輸入指令的。





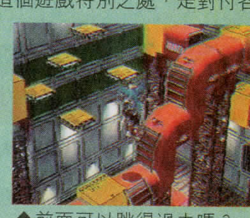
DARK SAVER 動作 RPG 3D 時代

CLIMAX／SS／5 月預定／5800 日圓

內藤寬以SATURN的立體機能來表現他擅長的立體迷宮，令迷宮更加複雜。這次在CSG中，就安排了試玩其中三個EVENT。

在遊戲中，玩者可以先調校角度，看清楚才跳過去，可是就不可隨意固定角度。跟以往的作品一樣，玩者要靠周圍的道具來通過難關。

另外，這個遊戲特別之處，是對付各版首領時的戰鬥。這遊戲的戰鬥就3D空間的格鬥遊戲一樣，以三盤兩勝制，敵人輸了一局後HP是會回復的，但主角就不會。操作也跟格鬥遊戲一樣，A掣攻擊、B掣跳、C掣防御。



◆前面可以跳得過去嗎？



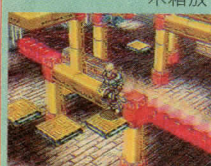
◆按 L、R 掣配合十字掣，調校角度——原來是騙局，是跳不過的！



◆被木箱遮擋着，就可以先改變視點看清楚距離，才把木箱放下。



◆有些木箱是可以劈爛的



◆紅色的木箱和水管是踫不得的。



◆取得鎖匙，可以開門了。



◆開始戰鬥——十足格鬥遊戲的開場。

刻命館

TECMO／PS／96 年春季預定／價格未定

這個遊戲認真「地底」，玩者要扮演一個為了復仇而打算借助魔神力量的王子，為了要令封印在「刻命館」的魔神復活，王子要拿進入刻命館的人的生命來奉獻給魔神。不過，人類也是主角的主要敵人，他們有的像王子一樣想得到魔神的力量，有的想打倒王子、有的就想消滅魔神。王子有三種力量——裝陷阱、改造被王子捉住的人、改建刻命館。怎樣，這遊戲夠「地底」了吧？





ALICE IN CYBER LAND

GLAM／PS／96年冬季預定／價格未定

廠方對這遊戲保持高度神秘，只在會場播映一段宣傳片。片中介紹了遊戲的三位女主角和她們的戰鬥服造型，那些造型在遊戲中會以3D形式表現出來。至於這遊戲的詳細資料，就要到4月9日才會正式公布。



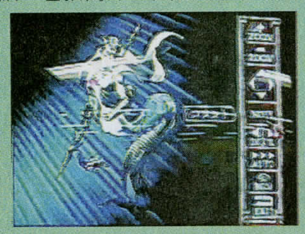
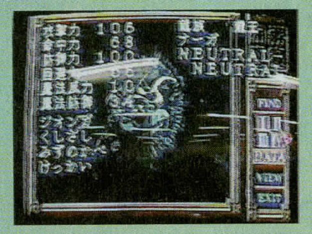



異類軟件

真・女神轉生～惡魔全書

ALTUS／SS／4月預定／2900日圓

對《女神》迷來説，這個集所有在《真・女神轉生》中出現過的妖獸神仙的資料的軟件會否來得太遲了？這個軟件收錄的資料非常詳細，包括簡介、在遊戲中它的各種能力、合體效果等。

心跳回憶私人珍藏集

KONAMI／PS／4月26日預定／3800日圓

這真是一隻以《心跳回憶》迷為對象的軟件，理由很簡單，遊戲的四部分——「問答遊戲」沒有玩過原GAME的話不可能過關；「美術館」裏的所有畫都是遊戲中的造形照或宣傳插圖、「MUSIC VIDEO」當然是《心跳回憶》的IMAGE SONG；一般人更加不會為單單的「占卜」而買這個遊戲。幸好，這個軟件的畫面大多都是全新繪畫的，如果你真是《心跳》迷的話也不會覺得不值。

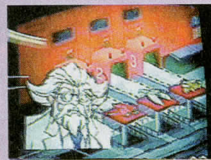
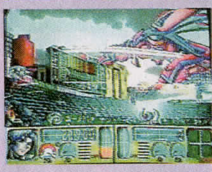


賣動畫的遊戲

三P萬能俠

YUMEDIA／PS／發售日未定／價格未定

這個GAME一看就知是臨時加入參展的，因為連廣告牌也趕不及製作。其實這只不過是隻STG，不過，無論造型和故事結構都像極當年電視播映《三一萬能俠》一樣，例如遊戲開始前會有一段OP、過了一版就有一段「廣告」，而那架「三P萬能俠」就可以在遊戲途中隨時變形。

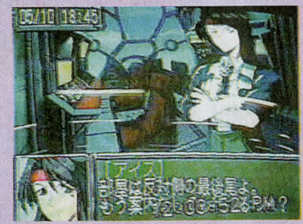






虛空漂流

NEC-HE／PC-FX／發售日未定／價格未定

一隻在PC-FX攤位中出奇地受歡迎的遊戲，廠方稱它為「空戰RPG」，它除了有STG的元素外，還會在這遊戲中遇上不同的伙伴，得到經驗。

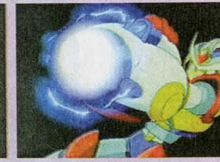
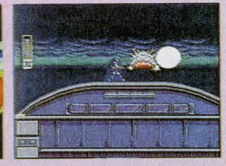



ROCKMAN X3

CAPCOM／PS、SS、3DO／4月下旬預定／5800日圓

這隻全機種制霸的遊戲要不是加入了動畫功能，實在跟超任遊戲很相似。ROCKMAN的裝甲在這遊戲中可根據情況作3段變形，以適應強攻、飛行和水陸兩棲的情況。



運動不離3D

VGOAL'96

SEGA／SS／3月29日預定／5800日圓

《VGOAL》系列的最新作加入了很多吸引的元素——增強次世代機種愛用的實況功能，請來專業的旁述員和球員作實況報導；加入今年新增的兩隊新球隊、採用MOTION CAPTURE的技術，以真人的動作來製作遊戲中球員的動作，所以動作特別流暢；加入指令輸入式的高級控球技術，令玩家同時有玩動作遊戲的感覺；還增加到三個球場可供選擇。









DEADHEAT ROAD

日本物產／PS／3月預定／5800日圓

公布了很久的賽車遊戲，今次展出時同樣以那條夜間賽道來讓參觀者試玩，但爆景的情況就改善了很多。和一般賽車遊戲一樣，這遊戲有車內和車後兩個視點。玩法就分為計算每季各站成績的DEADHEAT模式、自由選玩關東關西賽道的FREE ROAD模式和全條路也沒有車的TRIAL模式。



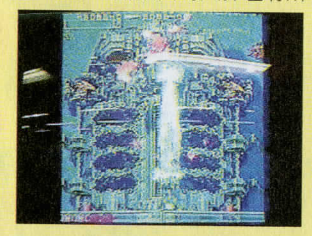


街機移植射擊遊戲

首領蜂

ALTUS／SS／4月預定／5800日圓

去年的街機射擊名作如今移植到SS之上。這作品最特別之處是主機所發射的子彈會根據按掣的頻率而改變成LASER，而在不同射擊狀態下，所放出的大彈也有所不同。





續集和翻造新作的天下

LUNAR SILVER STAR STORY

角川書店／SS／6月下旬預定／6800日圓

把當年的MEGA CD的大作重新製作的大型RPG，所以內容也沒有多少分別。而由於現時的主機機能增強了，所以一些重要機能就可以動畫來表現，而背景的畫面也經過重新繪製，比MEGA CD版實在華麗多了。







阿魯巴戰記外傳

SUNSOFT／SS／4月26日預定／6500日圓

雖然這是個傳統的RPG，但是戰鬥場面加入了大量動畫和配音，令遊戲看起來精采不少。





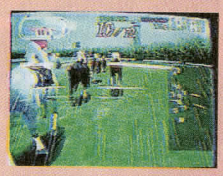


CALLOP RACER

TECMO／PS／96年內預定／價格未定

大家玩3D賽車遊戲相信玩得多，但3D跑馬遊戲又玩過沒有。筆者所說的不是養馬或賭馬那類，而是真的由你策騎一匹馬參賽。這遊戲在表現比賽過程中做得很夠迫力，而且有下雨這類天氣選擇。

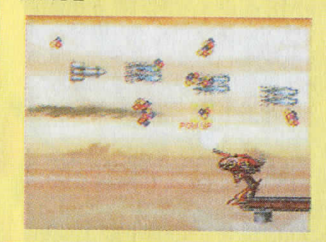


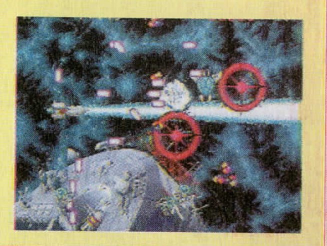


METAL BLACK

VING／SS／5月下旬預定／5800日圓

在街機時很受歡迎，但畫面就略嫌稍花。全6版加兩版BOUNS STAGE。



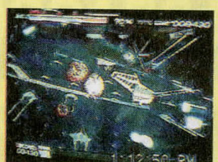


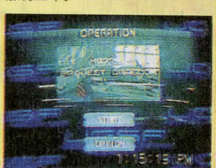
GALAXIAN3

NAMCO／PS／4月26日預定／5800日圓

仿如播片一般的即時RENDER 3D射擊遊戲，遊戲有兩個模式，可以最多讓四人同時參與，還可指定拍檔由電腦控制。





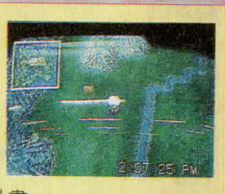


SWORD & SORCERY

MICROCABIN／SS／5月預定／6800日圓

大致上跟3DO版分別不大，只是主角的人物造型和些參圖改變了，也加入了新製作的OP動畫。





FEDA REMAKE!

YANOMAN／SS、PS／4月、5月／6300日圓、未定

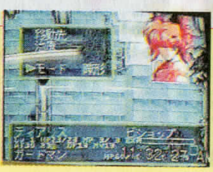
自去年開始已有宣傳的作品，主要參照超任版重新製作，而且加入了播片機能和次世代機版本新增的兩個角色。



夢幻模擬戰 III

MASAIYA／SS／7月5日預定／5800日圓

這一集輯故事採用了新的戰鬥制度，玩者在行動時先決定各部隊的行動和陣式，到行動階段時敵我雙方便一同行動，假如在中途遇上的話，就會即時進入一個立體的戰鬥畫面，進行小組戰。







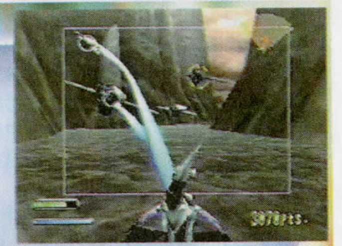




無責任新 GAME 評壇

PANZER DRAGOON ZWEI

無責任編輯：J.J



評分：

人物／機械：4分
畫面：4.6分
音樂／音效：4分
故事：3分
操作性：4.5分
投入度：4.3分
原創性：4分
難度：4.5分
平均分：4.11分

單看今集就覺得相當不錯

在下沒有實際玩過這遊戲的第一作，所以沒有辦法在兩集之間作出比較，不過單看今集就覺得相當不錯，飛龍的視界在走動時及飛行時各有不同，而視點自一個方向轉移到另一方向時亦異常地流暢。基本上，這遊戲每一版在攻略上的變化都很大，敵人的攻擊方法、弱點都各有不同，而過版成績影響飛龍進化的系統總算有一定的新意，加上總命中率帶來的稱號，令這個本來不太難的遊戲值得多玩一兩次。

說起來，在下那DATA中的PANDORA BOX GAME 仍有一項是？的，不知各位的 BOX GAME 又是如何的呢？

機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

DRAGON FORCE

無責任編輯：J.J



評分：

人物／機械：3.8分
畫面：4分
音樂／音效：2.5分
故事：3.8分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.3分
難度：3分
平均分：3.425分

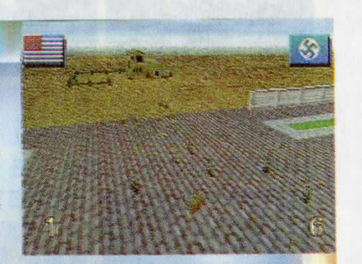
動畫部份只是由一些硬照組成

最初看見這遊戲的介紹時，因為看見那些 100 人 VS 100 人的戰鬥畫面，覺得這遊戲在其他方面或許會很普通，但在戰鬥部份就一定會很精采，想不到實際玩過後卻有着近乎相反的看法：指揮官在沒有士兵保護的情況下竟然會出現被敵兵逐箭射死的場面，而主角在初期集中提高一、兩人的戰力後，便已經可以天下無敵，令這遊戲的戰鬥趣味大降，倒是在遊戲進行途中遇上的事件頗為有趣，畫面的質素亦很高，唯一令在下感到不滿的是所謂的動畫部份只是由一些硬照組成，而且整個遊戲除了 OP 外，竟然半個配音也沒有！

機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：SLG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

WORLD ADVANCED 大戰略 作戰 FILE

無責任編輯：J.J



評分：

人物／機械：4分
畫面：4分
音樂／音效：3.8分
故事：——
操作性：4分
投入度：3.6分
原創性：3.2分
難度：4分
平均分：3.8分

單是 UFO 大戰恐龍的一幕已經值回票價。

這遊戲最初推出的那天，在下就因這遊戲的定價之低而嚇了一跳，260 元的售價差點便令在下付錢的了（雖然最後也是用公數來買……），以遊戲的可玩性而言，雖然這一集沒有美、德、日三國的超長編模式，但新增的蘇聯篇及虛構篇反而較易於接受，至少不用再花日多兩日的時間在同一版上了……那些獨立版面比上集更玩嘢，單是 UFO 大戰恐龍的一幕已經值回票價。

機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：SLG
價格：4800 日圓
容量：CD-ROM

GUNGIFFON～THE EURASIAN CONFLICT～

無責任編 ARES



評分：

人物／機械 5分
畫面 4.5分
音樂／音效 4分
故事 ——
操作性 4分
投入度 5分
原創性 3分
難度 3.5分
平均分 4.1分

筆者真的有置身機艙的感覺

最初看到《GUNGIFFON》時的確以「哇」一聲表示驚嘆，而在插入MOIVE CARD後更出現了一頭撐大口兼流口水的怪獸——ARES。於插入 MOIVE CARD 後畫面真的不同凡響，其 OPENING 更令編輯部眾人發生騷動，不過究竟以後有多少遊戲對應此MOIVE CARD呢？至於在畫面效果方面，遊戲中會設定出不同的天氣如濃霧或大風雪，而這些效果均能活現於眼前。另於音效方面，此遊戲亦堪稱一絕，因為筆者在以耳筒進行遊戲時竟於左面聽到直升機的聲音，跟着在雷達中發現果然有敵機接近，加上細緻的操作，筆者真的有置身機艙的感覺。最後，遊戲中的機械設計均十分正，如有可能的話真的希望會推出模型。

機種：SATURN
製造商：GAME ARTS
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

無責任新 GAME 評壇

PANZER DRAGOON ZWEI

無責任編 ARES

評分：

人物／機械 3分
畫面 4分
音樂／音效 4分
故事 ——
操作性 4分
投入度 3.5分
原創性 2.5分
難度 4分
平均分 3.6分

以一個新遊戲說來總是久缺了一份驚喜

於去年曾玩過《飛龍》的第一集，當時已立刻舉起姆指大讚，而評價是很正，不論是畫面及操作均令人眼前一亮，不過好難玩；今年《飛龍》出第二集，在玩後的評價亦是很正，同時仍是那一句：「好難玩」，不過與「次世代」此名詞經過一年的接觸後，不論所見所聽均今多了，故在情緒上也沒有一年前那種衝擊。平心而論，不論在畫面及操作上《2》亦沒有太多的變化，雖然可以同一系統系列及已到達最好的極限來解析，但以一個新遊戲說來總是久缺了一份驚喜。至於在個人感受方面，ARES最喜歡的便是在遊戲中「飛行」所得的異樣感覺，此感覺絕不同於飛機那一份「力量性」的飛行，相對來說在《飛龍》中的飛行感覺是一種悠悠、虛空、無際及所謂浪漫的感覺，不論當時敵人是「人畜無害」或漫天戰火。

機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

對戰 PUZZLE 蛋

無責任編 ARES

評分：

人物／機械 4分
畫面 3.5分
音樂／音效 3分
故事 ——
操作性 3分
投入度 4分
原創性 2分
難度 3.5分
平均分 3.3分

絕對適合作為消磨一整個下午的選擇

老實說，筆者絕對不善於玩砌磚這種遊戲，嚴格來說是水皮中的最高境界，編輯部中隨便一個人也可將筆者砌個落花流水，實在今人為之驚嘆，因為屎成咁真係唔係咁易，而同時亦因此而令筆者成為《惑星開拓中！》的高手，因為起樓係我嘅強項（近期學曉一樣嘢，叫做攀都拗番直）。至於在《對戰PUZZLE蛋》方面，其實同類型遊戲已推出多個版本，當中在操作及系統上均大同小異甚至一模一樣，因此在吸引玩家的技倆上便集中在角色是否吸引為大前題，基於同一道理，筆者被《對戰PUZZLE蛋》所吸引亦是遊戲中的人物夠抵死，對眼會放死光嘅BB同會變成變態女王的護士均令筆者在對方恨恨地、毫無憐憫地放出超級連鎖亦十分之開心，因為真的十分瘋狂，絕對適合作為消磨一整個下午的選擇。

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：PUZZLE
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

ALIEN TRILOGY

無責任編輯赤目黑龍

評分：

人物／機械：4
畫面：4
音樂／音效：4
故事：3.5
操作性：3.5
投入度：4.5
原創性：2.5
難度：4
平均分：3.75



死！死！死！

如果大家有看過《ALIEN》系列電影的話，一定會感受過那種「非常」的壓逼感，而在這隻射擊遊戲《ALIEN TRILOGY》之中，玩者可以再一次的感受到那種嚇人的感覺。如果各位不怕「暈船浪」的話，大可以戴着HEADPHONE來玩，包大家有非常高的場感。以遊戲來說，這隻《ALIEN TRILOGY》雖然是非常似《DOOM》但是卻有着自己的特色，玩者可以在完全的投入遊戲之中，能夠在遊戲之中找到真正的樂趣，不論在氣氛或音效方面，《ALIEN TRILOGY》也能夠完全地將《ALIEN》的精帶到玩者的面前。

機種：PLAY STATION
製造商：ACCLSIM ENTERTAINMENT, INC.
遊戲性質：STG
價格：——
容量：CD-ROM

LINKLE LIVER STORY

無責任編輯赤目黑龍

評分：

人物／機械：2.5
畫面：3
音樂／音效：2.5
故事：2.5
操作性：3
投入度：2.5
原創性：2.5
難度：2.5
平均分：2.62



跳！我跳！我大疾走！

這隻ARPG遊戲真是非的……不知怎樣說才好，初玩這隻遊戲之時，發覺這遊戲真的是非常的平凡，和其他同類型遊戲真的十分相似，而且失去了自己的特色，所以如果是玩了很多這類遊戲的話，一定會感到非常的乏味。不過這隻遊戲依然能吸引黑龍，因為是遊戲之中的「DASH」，這遊戲中的「DASH」真是令人非常難忘，主角那跑姿真是使人捧腹大笑，尤其是當她「倒地」時的樣子，實在是非常的好笑。不過這遊戲真是太短，如果可以長一些的話便會更加好，大家認為對嗎？

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：ARPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



無責任新GAME評壇

麻雀 HYPER REACTION R

無責任編輯赤目黑龍

評分：

人物／機械：2.5
畫面：2.5
音樂／音效：2
故事：——
操作性：2.5
投入度：2.5
原創性：1.5
難度：4.5
平均分：2.57

嘩！好易打！不過……又好難打！

噢！又是黑龍最喜歡的麻雀遊戲，嘩！有嘢睇呀！不過只有三個女孩子真是少了一點，如果可以多幾個的話，那便是真正的「VERY GOOD」了！如說遊戲本身，是一隻非常平凡的麻雀遊戲，一切也是非常的公式化，然而，在大家玩完第一個人物以為這遊戲是非常易玩的話那便中計了，在第二個人物出現之後，玩者便會發覺這遊戲的真正可怕之處，對手的「立直，一發，自摸」真是使用得出神入化！如果大家想爆機的話……祝好運，不過黑龍連玩數十局也不能「吃到一局」，可想而知這人物是何等的厲害。

機種：SEGA SATURN
製造商：SAMMY
遊戲性質：TAB
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

龍虎之拳 外傳

無責任編輯：指令魔人

評分：

人物／機械：4分
畫面：4.7分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：3.8分
投入度：4分
原創性：4分
難度：3.7分
平均分：3.78分

流暢得嚇人的真人動作格鬥 GAME！

《龍虎之拳》！一聽到這個名字，就會想起龍虎亂舞，想起那些大迫力的畫面，想起 YURI，想起「爆衫」……

不經不覺，龍虎之拳系列已出到第三作了；通常，無論電影也好，GAME也好，印像中都是：第一集做得好，所以會出第二集；第二集經過長時間的籌備制作，會做得十分完美；但第三集為了食住第二集條水，所以草草趕起，質素下降，又因為會和第二集比較，所以有人會覺得做得比以前差了，通常都會仆……而如果能做到真的一集比一集好的話，可說是異數，通常都能成為經典！而《龍虎外傳》就是這個「異數」了（其實《餓狼傳説》系列也是）。同樣地大迫力的畫面，極度流暢及模擬真人的動作，一集比一集好的系統，全都是成功的因素，所以記着，一定要捧場！

機種：街機
製造商：SNK
種類：FIG
售價：——
容量：——

PANZER DRAGOON II ZWEI

無責任編輯：指令魔人

評分：

人物／機械：4分
畫面：4.8分
音樂／音效：4.4分
故事：3.5分
操作性：5分
投入度：4.7分
原創性：4分
難度：4.6分
平均分：4.38分

一隻唔知講乜嘢三次元射擊 GAME

老實説，我沒有玩過《PANZER DRAGOON》，但有看過它的畫面，感覺十分不錯，流暢的動作加上壯麗的場面，華麗非常，但卻略嫌畫面花了少許。

而現在是 SATURN 機主的我聽到出了《PANZER DRAGOON II ZWEI》，又怎能不買呢？玩過之後，我發覺無話可説：畫面改進了不少，各種東西分得十分清楚，就算畫面同時有幾多嘢都唔會覺得混亂；可控制的視點廣闊了很多，前後 360°、上下約 90° 的範圍令到有如置身其中的感覺；各版BOSS的打法絕對有戰術可言，與那些「避開敵人攻擊，儘量開砲攻擊敵人」的射擊GAME不可同日而語，而那些不同的分叉路能影響到過版時的 ROUTE POINT 這個系統，也是新意之一……總之就是好處太多，不能盡錄啦！

唔，我諗都要買番隻《PANZER DRAGOON》番屋企玩喇……

機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

THE KING OF FIGHTERS '95

無責任編輯：指令魔人



評分：

人物／機械：4.5分
畫面：4分
音樂／音效：3.7分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3.7分
難度：3.5分
平均分：3.9分

120% 超完全移植！

記得當時決定買 SATURN 都是因為知道 SNK 決定參入，而且更會在 SATURN 推出街機當時得令的《KOF '95》，現在終於有得賣了！試想想，用 470 港元的超值價（7800 日圓如用 7.4 算去換算，也要 577 港元！）買這隻經典之作，而且還可當 CD 聽，絕對抵玩！

移植度方面，可説是120%超移植！不單止背景靚咗，連用色方面也改進了不少，最大的好處是 LOAD 碟速度極快，差唔多唔使等！所以整體來説會比 NG 的 CD 版還好！

機種：SATURN
製造商：SNK
種類：FIG
價格：7800 日圓
容量：CD-ROM＋16M ROM



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：KAN

評分：

人物／機械：4.2 分
畫面：3.56 分
音樂／音效：2.7 分
故事：-----------
操作性：3.5 分
投入度：4.0 分
原創性：1.35 分
難度：3.5 分
平均分：3.258 分



PUZZLE 得嚟好抵死

哈哈，入咗嚟呢度做咁耐，呢隻 GAME 可謂令我玩得最投入、最過癮嘅一隻。自己以前都有玩開《PUYO PUYO》，而且都玩得幾熟，（我而家挑你機呀，PUYO 神！！）所以小弟一玩上手，就玩得好開心，再加上嗰D好鬼抵死嘅人物表情同動作，好似隻會通地小便嘅衰狗毛毛、會急速成長變做兔女郎嘅小玉，而最代表作梗係SM女王CHERRY小姐啦。再加上呢隻遊戲嘅系統同《PUYO PUYO》有 D 分別，係更加容易食到六連鎖，甚至更多，所以可以掉比對手七十幾八十粒方塊都唔係一件好困難嘅事，係唔係已經覺得好鬼死刺激呢？之不過，過癮還過癮，呢隻 GAME 嘅原創性就好似差咗少少，驚喜亦唔係咁大，用嚟笑下開心下都可以嘅。

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：PUZZLE
售價：4800 日圓
容量：CD-ROM

對戰 PUZZLE 蛋

無責任編輯：KAN

評分：

人物／機械：4.5 分
畫面：3.5 分
音樂／音效：4.9 分
故事：4.8 分
操作性：3.3 分
投入度：2.7 分
原創性：4.6 分
難度：4.7 分
平均分：4.1 分

D 音樂令你聽出耳油

每當小弟 LOAD 呢隻 GAME 出嚟嘅時侯，電視機就會出現航海日誌畫面，而且仲會播放一D非常慘情嘅二胡音樂，跟住喺我後面嗰個米奇就會大叫：「嘩！ D 音樂好鬼死正呀，一定要 COPY 落 MD 慢慢聽！！」可想而知，呢隻 GAME 嘅音樂係幾咁好聽嘞。

之不過，D 音樂雖然係幾正，但係果 D 戰鬥畫面就應真麻麻，尤其是喺敵人主攻果陣，只不過係喺個地圖度放下飛彈，D 耐力扣晒，你就係咁大，跟住爆炸，就係咁簡單。唔會好以《超級機械人大戰》同《大戰略》咁會轉入戰鬥畫面，所以小弟就覺得會減少好多投入感，不過除此之外，整個遊戲嘅氣氛都做得好好，仲有D《天空之城》嘅感覺，所以整體嚟講呢隻係一隻好比心機去造嘅 SLG。

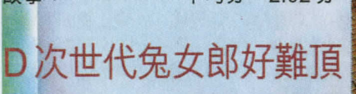
機種：SEGA SATURN
製造商：KOEI
遊戲性質：SLG
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM

GOTHA 2・天空之騎士

無責任編輯：KAN

評分：

人物／機械：2.2 分
畫面：3.6 分
音樂／音效：2.4 分
故事：-----------
操作性：2.5 分
投入度：1.9 分
原創性：1.1 分
難度：0.5 分
平均分：2.02 分



D 次世代兔女郎好難頂

上期大家都見到米奇同埋 J.J 點樣彈隻《SAILOR MOON》，所以大家千奇唔好見到係有 POLYGON 嘅 GAME 就買，好似家陣小弟要講嘅呢一隻 GAME 就係嘞。

雖然話呢隻 GAME 由頭到都係由 POLYGON 做，之但係遊戲性就真係唔係咁高嘞。好似話呢隻GAME入面嘅雙打功能，玩得兩隻 GAME 都算啦，因為我諗冇乜人會因為想玩 21 點而抬兩部電視機嚟玩通訊對戰嘅。其實最冇癮係就算玩者就算輸晒錢都無乜嘢睇。好似我睇住阿輝哥同阿子濃玩百家樂玩咗半粒鐘，子濃輸到得番負七千幾蚊，但係仲可以繼續玩，於是乎佢地就話覺得好冇意思，唔玩嘞。所以除非你係果類賭癮大到每個禮拜都要去澳門「玩番兩手」嘅人，如果唔係呢隻GAME就會令你覺得好悶。

機種：SEGA SATURN
製造商：DATT JAPAN
售價：5800 日圓
遊戲性質：TAB
容量：CD-ROM

VIRTUAL CASINO

無責任編輯：米奇

評分：

人物／機械：4 分
畫面：4 分
音樂／音效：3.5 分
故事：3 分
操作性：3.5 分
投入度：4 分
原創性：4 分
難度：4 分
平均分：3.75 分



我喜歡這個遊戲或多或少是因為這個遊戲的仰視角度

像我這樣看巨大機械人看得着迷的人，最愛幻想舉頭看見天空上一大群戰機護衛着戰艦壓境而過的情景。我喜歡這個遊戲或多或少是因為這個遊戲的仰視角度，令我有以上的感覺之故。遊戲中的飛蟲、巨獸在精美的 MAPPING 之下，都很具真實感，當敵人從四方八面壓過來時，為追踪敵人而左右移動視點，人也愈來愈投入。幸好這遊戲的節奏不算太急迫，間中也有讓人竭一竭的機會，否則像我這類愛射擊又不會射擊的人一定因手忙腳亂而氣得團團轉。

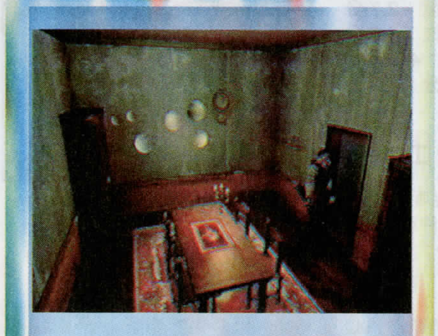
機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

PANZER DRAGOON ZWEI



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯：米奇



機種：PLAYSTATION
製造商：CAPCOM
種類：AVG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

這個遊戲不是給沒有攻略本的人玩的

有沒有試過在夜闌人靜的時候玩這個遊戲，一看見這個遊戲，就覺得它像《ALONE IN THE DARK》，當然，畫質根本無法比擬。一面玩這個遊戲，就發覺它很「鬼佬」無論對白和氣氛，那些突然跑出來的怪物往往會讓你嚇一跳，不過，愈玩就愈發覺這遊戲的難度很高，玩者需要極端節約用彈，不停重復在房間中走走去，才會知道究竟要做些甚麼，不過，這是在死過無數次之後才發現的。只得 6 個道具位置令玩者需要極小心地拾取物件，但又沒有適當的丟棄功能，每當遇上道具欄滿了而又發現新道具時就會令人不知如何是好，可以說，這個遊戲不是給沒有攻略本的人玩的。

評分：

人物 / 機械：3.8 分
畫面：4.2 分
音樂 / 音效：4.5 分
故事：3.5 分
操作性：3.5 分
投入度：4 分
原創性：3.5 分
難度：2.8 分
平均分：3.725 分

BIO HAZARD

無責任編輯：米奇



機種：SATURN
製造商：GAME ARTS
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

最難得的是，這個遊戲實在很便宜

最初聽說這隻遊戲跟 PS 的《METAL JACKET》一樣，可以通信對戰，而遊戲畫面卻精細百倍，這當然令人興奮。好可惜，廠方最後以通信會令遊戲速度下降而取消這功能。想真點，這是理所當然的，你想二千數百元的遊戲機怎可能跟單是網絡卡便要千多元的電腦相比？不過，一個人玩也不失這遊戲的樂趣。精密的機械設計看起來比《MJ》好上不知多少倍，操作算是方便，武器種類也很多。如果你不顧一切的話，第一版可以衝呀衝的進行大屠殺，黑夜之戰又可以考驗一下你的戰鬥智慧。玩起來實在非常痛快，最難得的是，這個遊戲實在很便宜。

評分：

人物 / 機械：4.5 分
畫面：4 分
音樂 / 音效：4 分
故事：3 分
操作性：3.5 分
投入度：4 分
原創性：3 分
難度：4 分
平均分：3.75 分

GUNGRIFFON ～THE EURASIAN CONFLICT～

無責任編輯：PUYU 神



機種：SATURN
製造商：GAME ARTS
遊戲性質：STG
容量：CD-ROM
價格：5800 日圓

那些戰鬥直升機，簡直就像在你的身邊擦過一樣！

等了幾乎一年，這隻筆者心中的極品 GAME，終於面世了！

年多前，當大家都為PS的播片機能而歡呼的同時，SS差勁的播片機能馬上成為眾矢之的，遭眾人唾罵，遺棄……但現在，GAME ARTS 為 SS 帶來了新希望。相信有看過《GUNGIFFON》DEMO（當然是指裝了 MOVIE CARD）的朋友，都會認同以上這番話。就以該 DEMO 來說，可算是現今所有同類遊戲（EVEN ALL OF THE GAME）的皇者，無論在質數，分鏡，氣勢及震憾力上都達到 THE STATE OF ART 的級數，其他作品都難望其背項。

在內容方面，本 GAME 在各方面都有很有高的水準，尤其在音方面，各種機械聲都十分像真，就連遠處的 AWGS 腳步聲都一清二楚；還有那些戰鬥直升機，簡直就像在你的身邊擦過一樣！在操作方面，未熟習時會覺得很困難，但當上手後便十分有滿足感。

身為 STG 迷的你，找一個不買的理由吧……如果你可以的話。

評分：

人物 / 機械　5 分
畫面　4.5 分
音樂 / 音效　5 分
故事　——
操作性　4.7 分
投入度　5 分
原創性　4 分
難度　4.1 分
平均分　4.6 分

GUNGIFFON ～THE EURASIAN CONFLICT～





無責任新 GAME 評壇

PANZER DRAGOON ZWEI

無責任編輯：PUYU 神



機種：SATURN
製造商：SEGA
種類：STG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

總括來説，就是前作的 FINE TUNE 版

早在去年當《PANZER DRAGOON》推出的時候，大伙兒已經被她迷住了；然而到了今天，《PANZER DRAGOON ZWEI》的出現更令大家再一次目定口呆。

老實説，筆者對於前作的評是：「一隻實驗性質相當重的遊戲，但其配樂卻十分精采。」意思是負責該遊戲的製作人員製作了一隻「相當次世代」的遊戲，但總是欠了些甚麼似的。

到了現在的《ZWEI》，她不但比前作更漂亮，而且更加好玩，更加吸引。有人説是「新瓶舊酒」，但筆者卻認為是把前作的細微之處加改良和調整，亦同時把前作的構思進一步實現出來；總括來説，就是前作的 FINE TUNE 版，是一隻更完整的作品。

螢幕上是主角騎着他的龍在大地上奔馳，從低角度望向兩邊的山崖，感覺是多麼的浩翰和偉大……

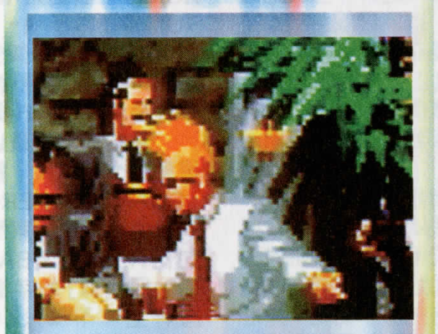
當然，還要有一部大吋數的 16：9 闊銀幕電視。

評分：

		操作性	4 分
人物／機械	4 分	投入度	4 分
畫面	4.2 分	原創性	4.2 分
音樂／音效	4 分	難度	4 分
故事	——	平均分	4.05 分

THE KING OF FIGHTERS '95

無責任編輯：PUYU 神



機種：SATURN
製造商：SNK
種類：FIG
價格：7800 日圓
容量：CD-ROM ＋ 16M ROM

最叫人高興的就是其 LOAD 碟速度

在《KING OF FIGHTERS 94'》大行其道的時候，筆者每日都不停奉獻，雖不是甚麼高手，但也不算太差，起碼可以打爆機；但當《KING OF FIGHTERS 95'》出現後，筆者的自信便一日少過一日，再也不會胡亂地奉獻了，因覺得實在是太難打了。

不過 SS 版的《KING OF FIGHTERS 95'》卻令筆者再次燃起心中的格鬥之火！很簡單，SATURN 今次的移植實在是非常的成功，不單止角色的動作極流暢，而且那些背景更比原作出色得多，可説是超移植！故此筆者正打算買回家中日操夜操，挽回那一點點的自尊。

最叫人高興的就是其 LOAD 碟速度，想起當初在朋友家中玩 NEO.GEO 的 CD 版時的 LOAD 碟速度，簡直就想把它一熄了之！幸好現在有了 SS 版。

且看 PLAYSTATION 版的又如何。

評分：

		操作性	3.5 分
人物／機械	4 分	投入度	5 分
畫面	3.8 分	原創性	4 分
音樂／音效	3.7 分	難度	4 分
故事	——	平均分	4 分

吞食天地 2 赤壁之戰

無責任不知火舞愛藏會主席：FUKUDA



機種：PLAYSTATION
製造商：CAPCOM
遊戲性質：ACT
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

移植度高到你唔信嘅正 GAME

福田與香港大部份的年輕人都曾經花費了不少的銀両和精力，待在機鋪中與這部機搏鬥。回想起「CAPCOM 效應」，往往需要打過無數次才能知曉如何一隻過版，真的很佩服 CAPCOM 的開發人員，做出那種如何令到玩家沮喪非常的情景…

今次《赤壁之戰》移植到PS上，可能原本只是在 CP SYSTEM 這一塊 CAPCOM 上一代所使用的基版裏推出，要完全移植此遊戲的難度並不高。相比起超任時代的《龍王》和《圓桌武士》，今次看不到任何慢動作或閃動的畫面，而且在雙打下可以出現成十幾個敵人，非常正斗，還有追加了的 CP CHANGER 模式更是本 GAME 的最大吸引。

希望 CAPCOM 下次可以出《異形 VS 鐵血戰士》或《恐龍新世紀》。

評分：

	操作性：4.2 分
人物／機械：3.9 分	投入度：4.3 分
畫面：4.0 分	原創性：3.9 分
音樂／音效：3.8 分	難度：3.6 分
故事：3.6 分	平均分：3.91 分

STREET FAXER

文：FUKUDA

SS／新款廉價版主機殺到！

◆真是天大的喜訊（？），SS為了酬賓各用家以及盡早實現年內總銷量達五百萬台的計劃，決定在3月22日起發售全新的廉價版主機，而在執筆之日已在港有售。不過，這廉價版主機的正式售價才20000日圓，即1500港元左右，可是在香港竟然有店鋪將此機以舊機價來賣，足足成2400元，比起正常價貴了差不多一千元！據知，現時市面上出售的SATURN廉價版都是水貨，行貨要到四月才上市。筆者認為各精打細算用家若然想入貨嘅話，不妨等等吧，免得無端端被人斬到一頸血。

◆講咗咁多有關新機嘅資料，都係時候講吓其外貌喇。嘩！簡直就同小孩子玩具一樣，白色機殼襯紅黃藍綠彩色掣，非常搞嘢；另外早排宣布推出的紅外線手掣亦會改成用彩色，和新機採用同一種色調。不知世嘉會否再出舊版專用的紅外線手掣呢？因為這種彩色手掣和舊版主機並不合襯哩。還有一點，就是不知世嘉方面會否在新機改善那條32-bit的擴展槽，因為在舊版中這條SLOT的穩定性是非常差的，往往要插那餅POWER MEMORY數次才能SAVE到資料。

◆提起記憶帶，不妨同大家講兩件較為具討論價值的事。第一單就是各POWER MEMORY用家曾否遇上SAVE帶出現怪異狀況呢？例如會突然自行製造一些表面上容量是1單位，可是卻不止這數目的SAVE DATA呢？又或者在遊戲中容許你儲存進度，可是當你想再LOAD的時候便發現「接駁不能」嗎？再或者出現兩個完全相同名稱的DATA，可是當你洗掉其中一個的話便會導致兩個一齊死嗎？要避免SAVE帶發生操作不良事故，首先當然是要懂得如何去正確使用這盒帶。筆者知道有很多用家（包括坊間商戶的店員）都會在主機電源開着中插入／拿走SAVE帶的，當然在通常情況之下都會安然無恙，不過若果你是在開機後才插帶，那就可能發生SAVE到但LOAD不到的情況，或者會破壞SAVE DATA中的資料，例如本刊作者警察司機就曾經遇上這類情況，結果是手上的DATA根本不能再LOAD，唯有由頭再打過。說真的，在POWER MEMORY的操作手冊中已經詳細說明了「敬請在電源開啟前插入盒帶」，那麼我們也應該好好遵守吧。

ROMカートリッジが
正しく差し込まれていません。
電源を切り、
ROMカートリッジを
差し直してください。

◆另一單料則仍在調查中，詳細情形並未明朗，不過可先同大家講講。筆者執筆之日為SS版《KOF'95》登陸本港的第二天（3月24日），本社就已經發生了一件原因不明的史上大悲劇，話說在23日傍晚編輯部戰隊已經玩《KOF'95》玩到興高采烈，完全不覺會有甚麼奇異事件將會發生……

後來，筆者與本刊另一名作者X氏正在深夜趕稿中，忽發奇想去打番兩鋪機來RELAX。正當二人打得日月無光之際（才第三鋪），X氏突然想使出「龍牙」來昇筆者，就在此時畫面突然停了下來，彷彿HANG掉了一樣，吾等當初以為是普通當機現象，故此便按RESET再來。殊不知再LOAD機後畫面就出現「沒有插入ROM帶，請插入ROM帶後再開機」的通知，筆者起初都以為是ROM帶插得不穩，於是便熄機再試，可是不論試了多少次也一樣，就連用另一架SS來試也不成功，由此筆者已斷定這盒帶已報銷！可惜時間不許可，否則本刊一定會仔細設查這件事的。會不會是SS的SLOT操作不良而導致今次事件呢？又或者……

オプションを駆使しての
攻撃など楽しさいっぱいだ
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1996
「RPG」は(株)バンダイの登録商標です。

◆唔知大家最近有無留意到一個現象？就係響《GUARDIAN HEROES》的宣傳海報中，竟然有一句「『R.P.G.』為BANDAI的註冊商標」的字樣印在海報上。不單只《GH》，就連近排推出的《LINKLE LIVER STORY》與《DRAGON FORCE》都有這句說話，難道「RPG」這個名詞已經被BANDAI私有化了？真的很想知道箇中真相。

◆從可靠消息指出，美國將會在今年推出多隻SS作品，全數都是近兩年來的話題作。首先是MD搵食武器《超音鼠》會在今年12月左右推出美版，玩法當然和以前數集相似，否則就不是SONIC了。第二隻就是最近幾個月大受歡迎的足球遊戲《VIRTUA STRIKER》，即是那隻可以用秘技揀Q版球員個隻。第三隻就當然是《VIRTUA COP 2》，亦會在12月左右登場。還有《INDY 500》以及《MANX TT》等，都會在今年裏推出市面。

至於日本方面，毋需多講，世嘉96年超重頭作《VIRTUA FIGHTER 3》在7月左右推出街機版本已是通街都知嘅事實，可是這隻採用強勁基板「MODEL 3」的作品已經被世嘉方面正式確認了會在SS上推出！筆者深信世嘉一定會用類似在《KOF'95》中使用的「TWIN ADVANCED ROM SYSTEM」之類的硬件來出，否則一定不可能造到街機50%的水準，極其量只是「VF 2」的程度而矣。除此以外，在AOU大出風頭嘅《VF小子》亦會在SS上推出（當然啦，由ST-V系統做家嘛），還有（FIGHTING VIPERS》和《VIRTUAL ON》兩隻勁GAME坐陣，相信PS真係要諗諗計去拆招喇。

◆相信不少機齡頗高的玩家一定會對世嘉的街機名作《OUTRUN》、《AFTER BURNER》與《SPACE BARRIER》不感陌生，現在世嘉決定會將這三隻名作以3800日圓的優惠價REMAKE在SS上，另外兩集考智力GAME《肥瘦大盜PUZZLE AND ACTION》亦會重新移植，賣4800日圓。

◆正想收筆之際，剛收到風CAPCOM的《SF ZERO 2》會推出SS版，這消息唔駛我講亞茂都估到，相信PS亦都會出嘅。另外街機版的《ROCKMAN》都應該會出SS版。還有，傳聞超任名氣作《皇家騎士團》兩集會推出SS移植版，若果屬實的話那麼SATURN便很強了。咦，好似有人講過ENIX會在SS出GAME，唔知又係咪真嘅呢？

PS／《BIO HAZARD》被炒近千

◆唔知最近班友係咪SHORT咗，亂咁將啲價錢SET，搞到個市「慶合合」。話說在3月21日晚有水貨帶家嚮日本帶咗批新PS貨番香港，其中包括《BIO HAZARD》、《吞食天地2》、《伍佑衛門》等等，而批價大約係$5X0左右。過了一兩日，真係唔知乜原因，在灣仔某數字商場竟然有人將《BIO HAZARD》炒到近千銀，相反在同場有鋪只係賣$6X0，雖然做舖頭當然係要賺錢，無理由人哋蝕俾你，不過食水深到如斯田地真的有點過分，難怪老翻最近咁好賣啦……

◆估唔到除了玩遙控車外，那種槍型控掣器竟然可以用嚟打機。筆者聽聞有人在某店看見有個類似遙控車槍控嘅PS手掣發售，非常搞嘢，好此道者可以去蒲蒲街鋪。

◆本人完全不想說KONAMI的壞話，不過眼見此廠近年來食舊作食到肚滿腸肥而不思進取感到有點不滿。試想想，一隻《心跳回憶》已經全機種制霸，再加上翻炒冷飯《SNATCHER》、《POLICENAUTS》及《GRADIUS DX PACK》等，令人感到兩年來的唯一新意是《幻想水滸傳》，年尾又話出《惡魔城》同《魂斗羅》，真係唔知佢幾時會出《柯拿米世界PS》呢？

◆《金田一》出GAME？原來講談社會出一隻新GAME叫《金田一少年之事件簿》（暫稱），暫定秋天發售，售價5800日圓。

◆CAPCOM街機作品《SUPER PANG》將會推出PS版，一隻收錄了業務用兩集的總集編，發售日及價格未定。



街頭GAME霸王

文：ZAC

《REAL BOUT 餓狼》真開始

上期咪話過我哋編輯部戰隊開發咗啲可怕連招嘅？今期就公布吓。

TERRY：A、B、→+C、D、小衝擊拳

- 超水炎拳
- 超火炎拳3連擊
- 前衝、POWER DUNK
- 前衝、A、C、C、C、POWER DUNK
- 前衝、A、B、→+C、D、前衝、A、B、→+C……直至永遠。

ANDY：C、C、C、C、→+C、D、斬影裂破

JOE：A、B、→+C、←+D、小龍破腳、前衝、A、B、→+C、←+D、小龍破腳、前衝、A、B、→+C……直至永遠。

山崎龍二：A、B、↙+C、超必、前衝、DOWN 攻擊

GEESE HOWARD：蹲下B×5、B、→+C

- 超必
- D、DEADLY RAVE（→↘↓↙←→+A、A、B、C、C、C、B、C、↓↙←+C）

哩的連招真係扣得好多，各戰友都好滿意。雖然街外已經少咗《REAL BOUT》街機，但大家都可以喺家用版試試。

另外，上次咪提過有啲機舖嘅《REAL BOUT》可以用↓↓+A出超必、↓↓+C出潛在能力嘅？小弟終於真正玩過（上次係睇人玩），發覺用TERRY惡晒，尤其係有人挑機或挑人機時，勁出潛在能力對手就慘被屈死。用秦崇雷可不停出潛在能力破番TERRY，可惜衰在出招慢。

據啲機友講，哩隻咁嘅SHORTCUT版唔係用啲乜秘技或校掣出嘅，而係某月某日突然出現，十足嗰陣時《鐵拳2》中波士個出咁，不過，哩個SHORTCUT版唔同嘅地方就係某月某日會突然打回原形。此外，所有SHORTCUT版喺NEO GEO隻LOGO出現前，都會出現「95年11月30日15時45分」哩個時間，到底哩個時間有乜嘢意義呢？

假如你想知道部係唔係SHORTCUT版，可以咁樣試——入錢前，同時按1、2P嘅START掣，如果畫面右上方出現一個調色盤，就代表哩部係SHORTCUT機。

哩個調色盤可以隨時CALL出嚟，CALL出嚟之後時間會停哂，並且可以用2P啲掣嚟改啲人物嘅顏色。指令魔人就最興將BLUE MERY件衫改做肉色。

有朋友話咁搞法會失了打哩個GAME嘅樂趣。可以咁講，哩啲機至少可以俾大家出到啲難出嘅超必（例如DUCK KING同GEESE HOWARD啲超必），而且大家又可開發到更多超必連招吖！

《龍虎之拳外傳》玩到冰冰轉

《龍虎之拳外傳》到咗嘞，唔知大家有冇玩過？操作上可以話十分暢順，而且動作靚得很（話晒都係用真人動作），搞到編輯部多咗好多ROBERT呀、香澄呀咁。不過難度就高咗啲，好多時一版都過唔到，所以暫時唔係咁多人玩，相信遲啲大家熟手咗後情況會好好多。

有冇打飛機

唔知大家有冇打飛機嘅習慣？《19孖差（19XX）》暫時企硬，我就比較期待彩京嘅《戰國BLADE》，話晒都係《戰國》系列第二彈吖，而且的人設仲……嘻嘻。TAITO隻《RAYSTORM》都唔弱，上集已經正，今集用3D就梗係更正啦！至於《沙羅曼蛇2》，WELL，都冇人玩啦，唉！

玩《MANX TT》真係要着烈火戰衣？

上期睇過ARES介紹《MANX TT》後，小弟就身痕走去玩。好開心終於有架電單車。想當年玩啲甚麼《鈴木8粒鐘》咁嘅GAME時，就簡直表演無影機。哩部機就可以令小弟將雙腿放上腳踏，似番啲揸實真車嘅感覺。而且隻GAME本身又幾體感，完全好似鍊緊車。雖然5蚊一位，但係都幾抵。我啲友人們都好鍾意玩，而且連班乜家大小姐們都愛上咗（係隻GAME而唔係我，乙乙乙乙……），玩LINK機（DX版）仲激。唔通，玩《MANX TT》真係要着烈火戰衣戴頭盔？（仲有，唔知有冇書叫呢隻GAME做《情深的一句》OR《烈火X車》呢？）

飯餐後的閒談

每次當編輯部戰隊同人一齊去「宿命伸輝」補充完HP同戰鬥力（食飯）後，都會閒談一會。話說某次大家講開以前打過嘅街機同曾經經常幫襯嘅機舖。機舖方面最經典都算係則魚葱「開心街」（5毫任玩嗰間）同埋「也孖丁」，其中「也孖丁」由最初兒童場，跟住改為成人場，再改番兒童場，跟住再改番做成人場都算經典中嘅經典。不過最正都係上述兩間舖都仲健在。至於GAME方面，梗係有《194X》系列啦，仲有《人造人間發電廠》，《STREET FIGHTER》等等。

喺閒談間，我哋醒起咗曾經有人傳話《STREET FIGHTER》有秘技：乜鬼「一陽指LASER」呀，「攞鎖匙」呀，而家大家都知係流料啦。諗番轉頭，好似話有戰友記得係邊位老兄喺自己專欄度放出嚟嘅……唉，樹大有枯枝呀老友。



到底香港人打機有幾勁？相信冇乜人清楚，亦冇乜人知道應該用乜嘢標準嚟衡量。其實，香港一些具規模的遊戲機中心已開始設立最高積分的紀錄制度，讓玩家能夠一拼高下。「街機HI-SCORE龍虎榜」設立的目的，是要收集各大「機場」的這些勁人資料，當然，現在還未夠代表性，但本刊希望，將來各大「機場」都會有這類型積分榜。

如果大家知道哪個「機場」也有設立同類型積分榜的話，不妨通知本刊，好讓大家知道香港邊度有勁人。

銅鑼灣

CYBER WORLD

（截至1996年3月23日）

遊戲
現時最高紀錄
紀錄保持者（日期）

ALPINE RACER（EXPERT-GATE RACING）
1'59"821
WAN KING KAI（16/3/96）

FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W（2/2/96）

DIRT DASH DX（ALL STAGES）
5'04"38
DEN（1/3/96）

RAVE RACER（PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT）
3'02"609
JOHNSON LEUNG（19/3/96）

CYBER CYCLES（YOKOHAMA）
5'28"512
BIB（31/12/95）

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP（EXPERT-MOUNTAIN MT）
3'14"23
DARWIN CHIU（11/2/96）

SOUL EDGE
10'00"00
MIT（1/2/96）

鐵拳2
2'19"55
CGARLIE CHAN（7/2/96）

極上沙鍋曼蛇
582,500
TONG CHING KWAN（15/3/96）

MANX TT（TT COURSE-TT RACE MODE）
2'41"27
D.E.N.（10/2/96）

GAME IN INTERNET VER 2.0

繼我們在第4期裏介紹過日本遊戲生產商進軍INTERNET這個資訊高速公路後，在數個月裏我們又發現了有更多的生產商加入了這園地，此外，一些早已加入了這行列的遊戲生產商HOMEPAGE也作了些改動，所以我們決定再次帶大家進入這高速公路走走，看看有甚麼新的資訊帶給我們。

文／基斯

遊戲生產商網頁

SONY HYPER PLAYSTATION HOME PAGE

http://www1.sony.co.jp/Infoplaza/SME/Magazine/Edition/index.html

可觀度：★★★★★

◆有關PLAYSTATION版的《FINAL FANTASY VII》的最新消息也會在《HYPER PLAYSTATION》上找得到。





◆這是PLAYSTATION官方刊物的網上版。每月月底推出新的一期。裏面除了有最新PLAYSTATION遊戲介紹外，還會有一些訪問。

SEGA HOME PAGE

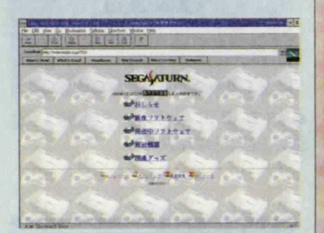
http://www.sega.co.jp/

可觀度：★★★

上次為大家介紹時，SEGA日本的HOME PAGE只有一些公司資料，並沒有甚麼遊戲介紹，但現在他們已經準備好了。



◆SEGA新的HOME PAGE，除了有SATURN的資料外，還有其他SEGA的產品介紹。



◆SATURN的HOME PAGE裏詳細介紹了關於SATURN的遊戲和配件。可惜更新得很慢，例如最新的SATURN廉價版便到現在還未出現。

KONAMI HOME PAGE

http://www.konami.co.jp/home-j.html

可觀度：★★★★

◆HOME PAGE TITLE字跟KONAMI的公司LOGO有着不同的感覺。





◆最近KONAMI在網上舉辦了一次最佳《心跳回憶》小姐選舉，並已於3月18日結束了，結果嘛……待你自己上網去看看吧。



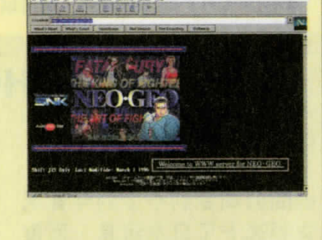
◆《心跳回憶》在日本的受歡迎程度可算是非常熱烈，在KONAMI的HOME PAGE裏，可以看到《心跳回憶》幾位聲優的巡迴表演日程表。

SNK HOME PAGE

http://www.neogeo.co.jp/

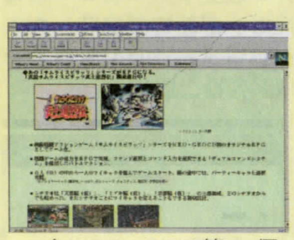
可觀度：★★★

◆SNK HOME PAGE的TITLE畫面，將所有受歡迎的人物都展視出來，很吸引哩。





◆《龍虎之拳外傳》的資料及圖片



◆NEO GEO第一個RPG遊戲《真説侍魂．武士道烈傳》的圖片及資料



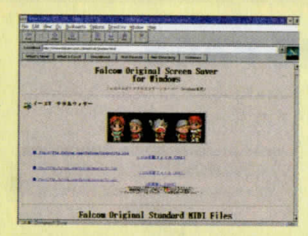
FALCOM HOME PAGE

http://www.falcom.com　可觀度：★★★★★

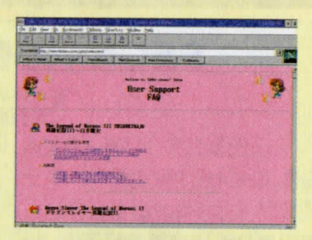
喜歡RPG的朋友，一定不要錯過這個網頁，因為這裏有《英雄傳説》和《伊蘇》的最新資料。



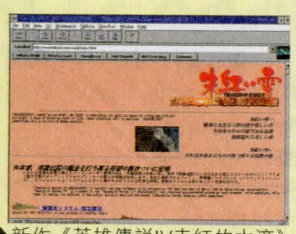
◆FALCOM HOME PAGE畫面



◆這裏還可以下載《伊蘇》的SCREEN SAVER。

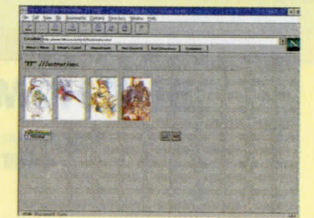


◆如果你對FALCOM的遊戲有些甚麼不明白之處，還可以打封電郵到FALCOM，他們可能會在這個FAQ裏解答你的問題。



◆新作《英雄傳説IV赤紅的水滴》的資料，除了有故事介紹及人物介紹外，還可以下載一些遊戲畫面哩！





◆新作《VT》的詳細資料，還可以下載一些意念插畫。

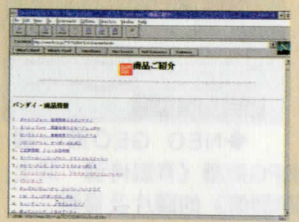
BANDAI HOME PAGE

http://www.fjt.co.jp/TOYS/BANDAI/index.html　可觀度：★★

偉大的公仔嘜出場了。這間公司令到不少的年青男女都迷上了日本玩具，而每推出一部新遊戲機時，大家都會留意BANDAI會將哪一個系列推出遊戲。



◆BANDAI HOME PAGE，畫面簡單，內容也非常簡單，沒有甚麼遊戲介紹。



◆始終是一間玩具生產商，大多數介紹的還是他們的玩具。遊戲嗎？真的很少啊！

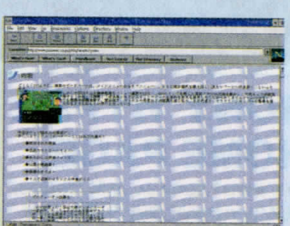
PIONEER HOME PAGE

http://www.pioneer.or.jp/prdct & soft-j.html
可觀度：★★★

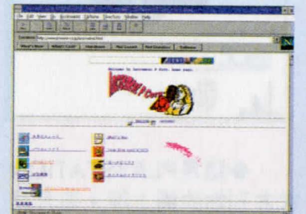
大家都知道PIONEER所製造的HI-FI音色美妙，不過大家知否他們所推出的遊戲也有一定水準。雖然他們似乎在LASER ACTIVE上失敗了，但它們的遊戲製作水準也不俗哩！

◆這裏可以選擇你想看的產品，除了遊戲外，當然還有他們的硬件啦！

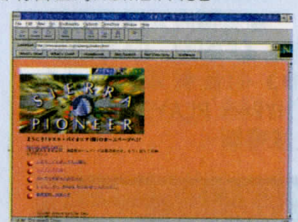




◆PIONEER另外2TERM遊戲製作人馬各有自己的HOME PAGE。



◆想知道PIONEER在不同機種上將推出甚麼遊戲嗎？找「八方美人」裏助便可以了。



◆《天地無用！》WINDOWS版的介紹

NAMCO HOME PAGE

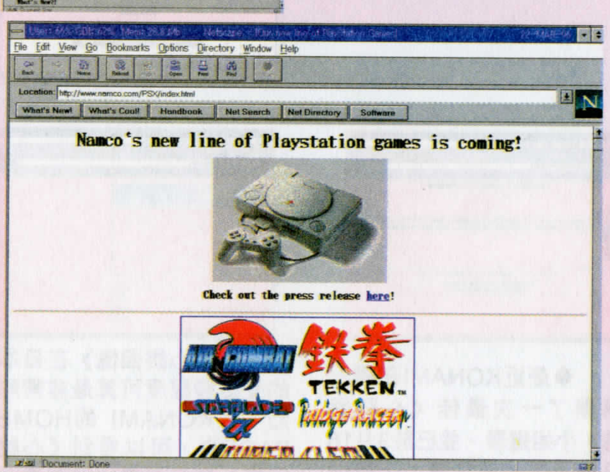
http://www.namco.com
可觀度：★★★

在上一次介紹中，NAMCO的HOME PAGE還在準備中，這次終於可以和大家見面了。

◆街機遊戲的介紹，不過畫面哩——SORRY，欠奉。



◆NAMCO HOME PAGE是以英文製作的，所以不懂日文的朋友也可以看得明白。



◆NAMCO出品的PLAYSTATION遊戲介紹，不過都是一些舊作，想要看新作嗎？SORRY，也是欠奉。

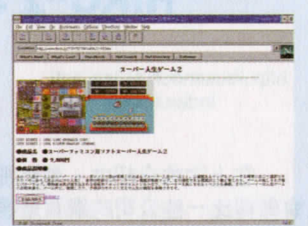
TAKARA HOME PAGE

http://www.fjt.co.jp/TOYS/TAKARA/index.html

可觀度：★★



◆玩具商TAKARA的HOME PAGE，雖然他們沒有推出甚麼勁作，但去一下又何妨呢？



◆TAKARA其中一個超任遊戲《SUPER人生GAME2》

VICTOR ENTERTAINMENT HOME PAGE

http://www.jvc.co.jp/

可觀度：★★

VICTOR INTERTAINMENT的HOME PAGE位於JVC-VICTOR的HOME PAGE之下，所推出過的遊戲雖然並不多，但以他們的技術，我們就往後看吧。





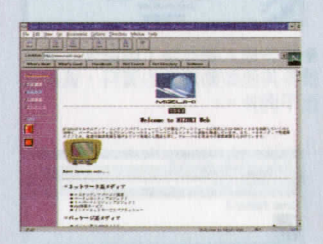
◆VICTOR ENTERTAINMENT除了製作PLAYSTATION和SATURN外，還有製作PC遊戲哩。

MIZUKI HOME PAGE

http://www.mizuki.co.jp

可觀度：★★

◆又是另一間小型（？）遊戲製造商，他們有推出3DO及其他多媒體軟件。





◆MIZUKI快將在SATURN推出《雷朋三世》的資料軟件，HOME PAGE裏自然有所介紹。

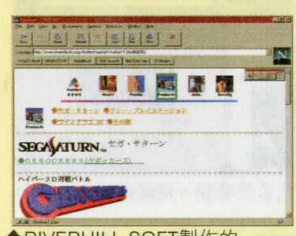
RIVERHILL SOFT HOME PAGE

http://www.riverhillsoft co.jp

可觀度：★★★

◆RIVERHILL SOFT除了生產次世代遊戲外，還有生產WINDOWS及WIN95的遊戲。





◆RIVERHILL SOFT製作的SATURN遊戲《GEBOCKERS》



◆PLAYSTATION遊戲《OVERBLOOD》，還有詳細的故事哩！

ASCII HOME PAGE

http://www.ascii.co.jp

可觀度：★★

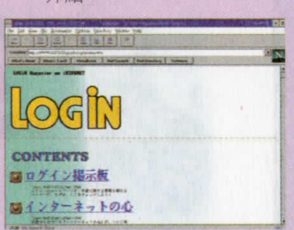
超任一系列《七七七製作室》和《打吡跑馬》相信大家都認識，此，如2果你有留意PC9801或DOS/V遊戲的話，都會知道這公司出版的刊物《LOGIN》。他們進軍次世代機的遊戲也快將推出了。



◆ASCII除了有製作遊戲外，還有後多服務哩。HOME PAGE會為你一一介紹。



◆他們除了提供自己的資料外，還有會提供一些外國遊戲的資料，如SIMCITY。



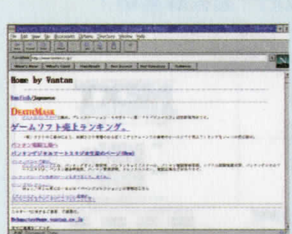
◆刊物《LOGIN》的網上版，這是現在的雜誌大趨勢哩。

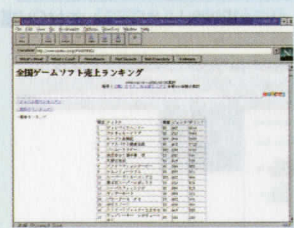
電腦工場HOME PAGE

http://www.vantan.co.jp

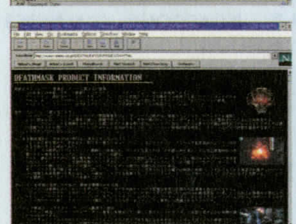
可觀度：★★

◆以往是推出及製作電腦遊戲的公司，最近才推出了SATURN和PLAYSTATION作品《DEATH MASK》，且看以後如何。





◆這裏有個全國遊戲銷售榜，看看哪個遊戲最受歡迎。



◆電腦工場次世代遊戲新作《DEATH MASK》的資料和圖片介紹。

遊戲雜誌網頁

GAMEST HOME PAGE

http://www.toppan.co.jp/shinseisha/index.html.

可觀度：★★★

◆一本日本遊戲軟件雜誌。不知道友刊知不知道這個網站呢？網頁內當然有報導GAMES消息，還有其他GAMES姊妹刊的內容介紹，不過並沒有自己的海外版的介紹。



◆最近舉行的AOU網上也有詳細報導。



IMAGINE HOME PAGE

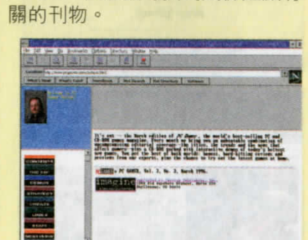
http://www.imagine-inc.com/ 可觀度：★★★



◆這是一個網上遊戲刊物的WEB-PAGE，在這裏可找到幾份遊戲有關的刊物。



◆不要以為這是我們的網頁，只不過是外國一本同名電腦雜誌的。



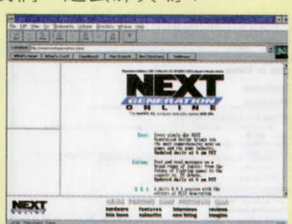


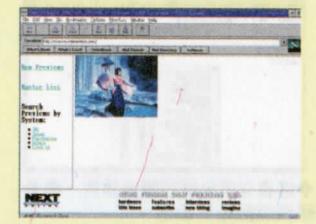
◆另一份在IMAGINE網頁內的刊物，內容是有關於電腦遊戲的，特別的是，在上角的男人頭會不斷移動！

NEXT GENERATION HOME PAGE

http://www.next-generation.com 可觀度：★★★★

號稱全世界第一的網上遊戲刊物，內容果然很多資料，待我們一起去睇真啲！





◆嘩！有CAPCOM的《VAMPIRE》和《VAMPIRE HUNTER》的MOV檔和圖案DOWNLOAD啊！



◆在這裏已經有很多的《VF3》圖DOWNLOAD了

同人網頁

HIRO^2'S WORLD

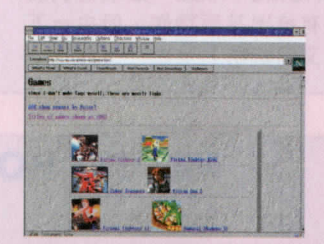
http://susanooh.anime.net/index.html

可觀度：★★★

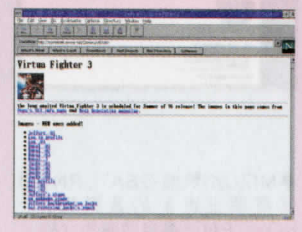
在上次的介紹中，曾經提及一些同人式網頁，它們有時會做得比一些公司的網頁還要好，現在就給大家介紹一個頗有趣的網頁吧。



◆很多個人網頁除了遊戲外，還有很多其他如動漫畫的資料，這網頁也不例外。



◆他們所報導的AOU也不比我們報導的弱。





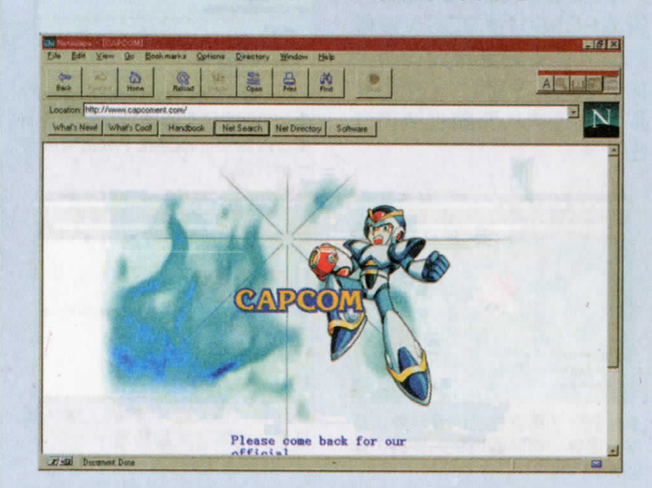
◆這個網頁的《VF3》網頁，除了有圖畫外，還有文字介紹哩！

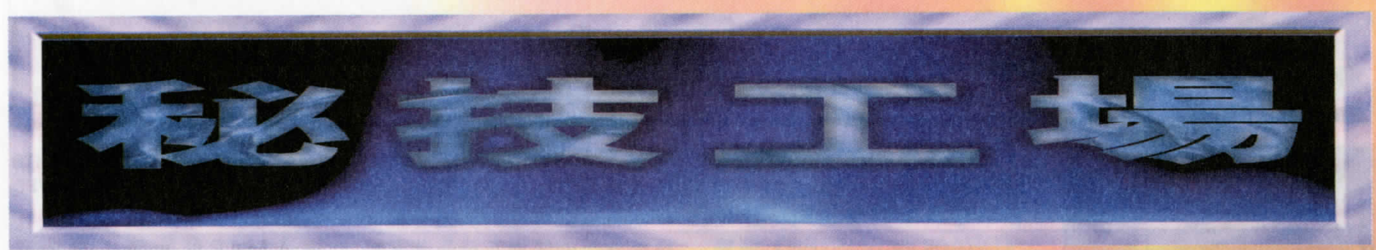
COMING SOON！

CAPCOM HOME PAGE

http://www.capcomnet.com/

◆CAPCOM的HOMEPAGE，不過要4月1日才正式上網，我們就期待着那天的來臨吧！



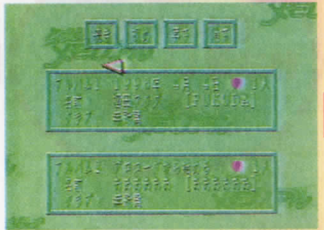


三級好料3 簡易看ENDING秘技

遊戲：心跳回憶～在傳說之樹下～
機種：超級任天堂

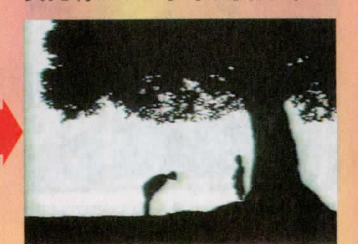
提供：FUKUDA

在育成遊戲《心跳回憶～在傳説之樹下～》之中，有着多個的女孩，不知各位能否將所有的女孩子也「弄到手」，不論各位完成了多少，如果大家想再一次看到自己己的勝利証明，便一定要看以下的秘技了，在打爆機之後，在遊戲初的OPTION MODE之中，會加入了一個「おまけ MODE」，在這MODE之中，可以看到爆過機的ENDING，不過，記着要先有DATA才可以使用的。



■只要玩者先打爆最少一次機。

■在 OPTION MODE 中會出現一個「おまけ MODE」。



■可以立刻看到 ENDING 。

三級好料3 立刻可以看到「BAD ENDING」

遊戲：心跳回憶～在傳說之樹下～
機種：超級任天堂

在《心跳回憶～在傳説之樹下～》這個遊戲之中，雖然説要將所有的女孩「弄到手」是一件非常困難的事，不過，如果只是要得到一、兩個則完全不是一件難事呢！所以，如要在三年的學校生活之中得到到任何女孩子垂青的話，其實才是一件難事，所以那個BAD ENDING其實是非常難看到的，如果大家想看這BAD ENDING而又不想花時完成三年學校生活的話，便要在遊戲開始時由頭開始，而在入名畫面時按着SELECT掣再按R掣，這時BAD ENDING便會出現。



■在這個畫面輸入秘技。





■這個便是可憐的 BAD ENDING 了。

三級好料3 可以使用 KORAMI 其他遊戲的畫面成為 WALL PAPER

遊戲：SANTCHER
機種：PLAY STATION

在KORAMI的遊戲世界之中，有不少的遊戲也有所相連的，而這隻名為《SANTCHER》的AVG遊戲亦不例外，大家還記得KORAMI的最經典秘技嗎？那便是「上上下下左右左右BA」，而這次的秘技亦不例外，玩者可以在三章的故事中使用三種非常特別的WALL PAPER，包括：實況棒球、心跳回憶及兵鋒，而用的方法非常簡單，玩者只要在OPTION MENU畫面時輸入「START、上、上、下、下、左、右、左、右、×、○」，成功的話便會有一下響聲，之後等大約10秒便可以開始擇了。



■在這個畫面輸入秘技。

順次序輸
「START、上、上、下、下、左、右、左、右、×、○」



■這是心跳回憶 WALL PAPER 。



■這是 TWINBEE 的 WALL PAPER 。

二級勁料2 超級「縮骨」過版秘技

遊戲：NAMCO MUSEUM VOL. 2
機種：PLAY STATION



■在這個畫面輸入秘技。

在雜錦遊戲《NAMCO MUSEUM VOL. 2》之中，相信最令玩家們懷念的一定是《DRAGON BUSTER》這隻遊戲，而且有一個問題相信有玩過這遊戲的人也一定會問的：「究竟這遊戲是有多少版的呢？」不知大家有否想過將這隻遊戲打完呢？其實想知道這個問題的答案是非常簡單的，只要有以下秘技幫助，便一定可以很輕易的找出答案。這個秘技的使用方法是非常簡單的，玩者首先要進入遊戲之中，再在遊戲的TITLE畫面時按△掣進入校板畫面，將左面的第5個掣撥至ON，這樣，玩者便可以如常的進入遊戲，在進入MAP畫面時，再按着「L1、R2、○」來選路，這樣，玩者在到達任何地方也會變成過版，如此這般，玩者便可以一直過版，直到永遠……


■將左面BOX的第5個SWITCH撥至ON。


■如常的開始遊戲。

在MAP畫面時按着L1、R2、○來選路


■可以一直行而不用入BATTLE。

二級勁料2 超級選關秘技

遊戲：NAMCO MUSEUM VOL. 2
機種：PLAY STATION



■將右面BOX的4號撥至ON。

其實這一個秘技的性質是和上面的，在射擊遊戲《GAPLUS》之中，合共是有99版的，而難度當然會是一版比一版困難，大家能否一直的玩至爆機為止呢？如果是可以的話，那真是一件非常值高興的事，因為你是一個天才，但是如果不能話，那是一件非常正常的事，不過如果想玩所有版面的話亦不是沒有辦法的，只要有以下的秘技便可以一嘗所有版面的厲害了。方法如下：玩者要在校板的時候將右面BOX的4號撥至ON，然後玩者便可以如常的進入遊戲，到了開始遊戲之時，在出現版數之時，便要輸入技，玩者要按着L1、R1、○掣，再按START掣，這樣在左面便會出現一個數字，玩者便可以按上下來選版。


■在這個時候使用秘技。

按着L1、R1、○掣，再按START掣


■這樣便可以選版了。



■這便是第99版了。

三級好料3 可以選擇主角秘技

遊戲：太閤立志傳 II
機種：PLAY STATION

 提供：林義昌

在SLG遊戲《太閤立志傳II》之中，大家會否發覺一件事，那便是在遊戲之中玩者只可以使用同一個人物，玩得多也會悶，如果想有點新意，便要使用這個秘技，先是用最初開始遊戲，再在最初上按着按着L2、R2，再按○掣，之後放手便可以選擇其他的人物了。



■將方格指着最初。

按着L2、R2，再按○掣，之後放手便成



■可以選擇其他的人物。



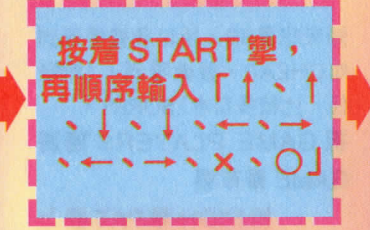
二級勁料2 使用三名隱藏人物

遊戲：對戰PUZZLE蛋
機種：PLAY STATION

 提供：K.C.LAU

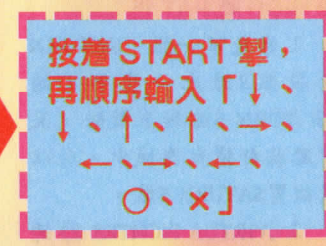
在KONAMI的新PUZZLE遊戲《對戰PUZZLE蛋》之中，所有的人物也是非常的可愛和有趣的，而且有着不同的攻擊模式，而在這個遊戲之中，原來是有着三個隱藏人物的，他們便是「珍寶菜」、「哲人市場」和「奧方樣」了。而使用的方法也是非常的方便，就如以往的KONAMI秘技一樣，首先玩者一定要進入2P MODE，而且在人物選擇畫面時將方格移到「？」位置，而三人的使用秘技如下：「珍寶菜」——按着START掣，再順序輸入「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○」；「哲人市場」——按着START掣，再順序輸入「↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、○、×」；「奧方樣」——按着START掣，再順序輸入「○、×、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑」。


■在這個畫面輸入秘技。



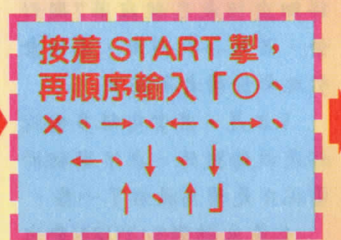

■可以使用「珍寶菜」了。


■在這個畫面輸入秘技。




■可以使用「哲人市場」了。


■在這個畫面輸入秘技。




■可以使用「奧方樣」了。

二級勁料2 兩個厲害的秘技

遊戲：DESTRUCTION DERBY
機種：PLAY STATION

在賽車遊戲《DESTRUCTION DERBY》之中，相信大部份玩者也非常喜歡玩那個「鬥獸MODE」，因為這個MODE是一個完全的撞車MODE，玩者可以毫無顧忌的四處撞車，不過最可惜的是在遊戲之中，玩者要以一敵眾，一般而言也不能作長期的戰鬥；而另一方面，在遊戲之中，本身已有5條賽道，但是其實是有着一條非常難玩的隱藏賽道的。以上兩項都是這個秘技的出發點，有了這兩個秘技，玩者便可以變成無敵之身，又可以選擇隱藏賽道「RUINED MONASTERY」，方法非常簡單，只要在對戰MODE又或是CHAMPIONSHIP MODE之中的輸入人名時，輸入特別的人名便成。無敵的人名是「！DAMAGE！」；而隱藏賽道的名字是「REFLECT！」。

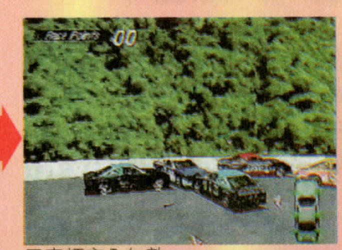


■在輸入人名時輸入秘技。

輸入人名：
！DAMAGE！



■完成輸入特殊人名。


■車輛完全無敵。



■在輸入人名時輸入秘技。

輸入人名：
REFLECT！



■完成輸入特殊人名。



■隱藏賽道「RUINED MONASTERY」

電視遊戲信箱

又到了三月這個出GAME的旺季，不知大家買了多少新GAME呢？WATER DRAGON就已經大出血了……順便一提，由GAME ARTS出的《GUNGRIFFON》實在太好玩了，SATURN的機主不應錯過。

唯美主義者

編輯先生：

1.SS原裝S線和翻版S線，輸出質素是否一樣，因原裝是得幾個PIN，但翻版的更多有PIN，會否後者出得靚D呢？(因本人是唯美主義者)所以希望找到最好的來用。

2.可否刊出《VIRTUA FIGHTER 2》的全出招裡(因在18期的「真」打鑊甘沒有列入名單)？

3.為何在玩遊戲時，畫面會向右斜下少少，會把右下角的文字移下了，是不是顯像管斜了。

4.SS會否出新軟盤，可否介紹一些好玩的A.RPG遊戲；SS會否出《男兒當入樽》遊戲、《魔法騎士》會否出2、《美少女戰士》、《3×3 EYES》等？

5.市面上有沒有一本專講SS的雜誌，因想知道有一些不出名的遊戲也介紹，希望GAME PLAYERS名多介紹SS遊戲，因我買GAME PLAYERS已成習慣了。

希望香港政府能積極打擊翻版遊戲活動，而令香港有正常的市場競爭，因我有幾個朋友都是因為覺PS遊戲又多又平(翻版)，所以覺得買正版嘅係傻仔；其實我覺得買翻版先係CHEAP仔，所以我買SS是因為我只會買正版遊戲，而三、四百我也買得起，所以我想都唔想就知我想買SS，所以我覺得玩到咁CHEAP，我做唔到，(對唔住，比較多口水)SORRY。

祝GAME PLAYERS獨霸GAME書市場

扮HIGH嘅PAT怪上

扮HIGH嘅PAT怪：

1.肯定不一樣，SATURN的原裝S線比一些平價的1SATURN S線好上數倍，至少點狀杆擾大為減少，所以應該買SATURN S線。

2.《VIRTUA FIGHTER 2》的詳細出招表已經在第7期刊登，若果再次刊出，恐怕會引起部份讀者不滿。

3.正是，其實有很多電視都是放錯圖的，在下家裡的電視亦是稍為放右了一些。

4.並未聽到SATURN會出新軟盤。好的A.RPG有《SHINNING WISDOM》及《魔法騎士》。《SLAM DUNK》不是已經推出了嗎？至於其他則只有《3×3 EYES 吸精公主S》會在4月5日推出。

5.本刊介紹的好GAME，至於一些較普通的GAME就可能會因版位所限而不會刊登，敬請原諒。

SS的新播片機能

編輯先生：

本人有幾個問題想請教你，希望能多多指教。

1.我在第15期的「STREET FAXER」中看到SNK會加入PS，還公布將會推出《KOF 95》、《侍魂 3》和《餓狼REAL BOUT》，我想問SNK會否在SS上推出《侍魂 3》和《REAL BOUT 餓狼》呢？

2.貴刊可否刊登SS的《真.女神轉生》的攻略呢？

3.我曾聽貴刊講PS的播片機能好過SS，究竟SS少了什麼，才令它的播片機能不及PS呢？

4.若已PS和SS兩機的性能比較，究竟邊部機的性能較優呢？

5.以前世嘉16BIT的《光明與黑暗》、《夢幻之星》和《格鬥三人組》會否被移植到SS上呢？

6.CAPCOM的《MARVEL SUPER HEROES》會否移植到SS上呢？

7.我在某報看到一則新聞，內容是話超音鼠會在街機上推出多邊形格鬥GAME，本刊可否將其開發畫面在貴刊上介紹呢？(因為我想知道它的開發畫面和狀況)。

希望編輯先生能盡快解答我的問題。

祝貴刊銷量捷捷上升

SHO

SHO：

1.《侍魂 3》就已經決定推出，但《餓狼REAL BOUT》就未決定，WATER DRAGON都好想SATURN出。

2.今期已經有啦。

3.好簡單，只係在於SATURN的播片專用硬件性能不及PLAYSTATION好。但由於SS的「TRUE MOTION」技術已經開發成功，所以現在不會相差太遠。

4.這條問題WATER DRAGON是最後一次答，遊戲機本身性能並不重要，最重要係軟件質數；舉例講，遊戲機A的性能比遊戲機B好，但係遊戲機B所出的遊戲性質數比較好，而你又喜歡玩遊戲機B的遊戲，那樣，就算遊戲機A的性能再好，你都未必會買。

5.聽聞《光明與黑暗》將會出SATURN版，相反《夢幻之聲》及《格鬥3人組》就未有消息。

6.《X-MEN》都出得，《MARUEL SUPER HEROES》又怎麼會不出呢？

7.暫時仲未收到進一的消息，如果有的話，本刊自然第一時間刊登。

水貨是……

編輯先生：

我想問你一些有關SEGA SATURN的問題，請你盡力回答。

1.水貨是什麼？

2.如買了世嘉土星水貨，可不可以用齊所有的GAME和配件嗎？

3.如買了世嘉土星水貨，可不可以向王氏要求為它保用呢？我可以另加錢作為保用費。

4.世嘉土星遊戲《龍珠真武鬥傳》有沒有秘技？如有請立即回答。

5.街機GAME《FIGHTING VIPERS》會否移植去世嘉土星，如移植，大約幾時呢？

6.如果SS加了SAVE CARD是否不用買電池來做記憶？

多謝你們回答我的問題。

祝你們能夠過度九七，為市民帶來無限快樂！

一個愛上(F.V中的)CANDY的男孩上

一個愛上CANDY的男孩：

1.「水貨」當然不是被水浸過，而是指沒有經代理入口的貨品。

2.當然是可以啦！

3.相信是不可以的。

4.請翻閱本刊的「秘技貨倉」。

5.《FIGHTING VIPERS》當

然會移植到SATURN上，應該是在今年之內。

6.也不是，那顆水銀電池是用作計時的。

N64玩甚麼？

WATER DRAGON：

你好！我是第一次來信的，希望你能解答我的問題。

1.四月出的N64是玩帶，CD或3吋半碟？

2.SS現在有無通信對戰GAME？

3.SS如無通信對戰GAME，遲些會不會出現？(如果有會是什麼GAME？)

4.1月出的《天地無用！》的AVG遊戲在那裡有？(因為我很想買)

5.可否登SS的《GUARDIAN HEROES》的出招表？

6.《吞食天地 II》在三月頭、中或尾出？

7.如果SS主機的電池用完記憶會不會洗？(如果會有什麼方法避免？)

8.在九龍城「農豬」商場內外寫玩新全碟不須停機過碟，不傷機真不真？

9.SS會不會出《侍魂 III》？

10.如果現在買機，買SS或PS好？(因為我朋友想買機，和想你答得明白些，答SS或PS？)

11.SFZ豪鬼的「瞬獄殺」很難出，有無其他方法？

祝全員龍精虎猛！！

SS迷上

SS迷：

1.N64是玩盒帶的。

2.和3.有的，那就是《GEBOCKERS》。

4.抱歉，還未見到香港有售。

5.在GAME的操作說明中是有齊招式的。

6.SATURN版的《吞食天地》會在今年內推出。

7.是有可能的，最好的方法就是買「MEMORY CARD」。

8.當然會。

9.那麼你朋友喜歡玩《VIRTUA FIGHTER》或是《鐵拳》？

10.既然是超必，就多是比較難出的。

善意的批評

WATER DRAGON先生：

本人寫信來是希望貴刊有些缺點可以改善的，首先大概從第十期左右開始書中便不斷有錯字出現，尤其是第十六期情況更嚴重。在攻略一族中KEN的連續技的B和C完全調轉而在125頁赤目黑龍的GAME評壇中的第十三和十四行的尾幾個字便出現多字和少字的情況。

另外貴刊常說沒忽略3DO的遊戲，以前我倒認同，但現在就不認同了。我發覺自去年9月起3DO個個月都有好GAME出，例如《POLICENAUTS》、《ALON IN THE DARK 2》、《美少女夢工場 2》、《方塊泡泡龍》等，這些都是不錯的GAME，但你們都沒提過，相反一些PS和3DO共有的遊戲你們只說PS，而且這些GAME更在3DO上先推出的。例如《POLICENAUTS》，第十六期的《SHOCK WAVE》和《格鬥恐龍》，而《SHOCK WAVE》的第二集也剛剛在3DO上推出，但你們也沒提過，令我覺得你們太偏於PS。雖然我兩部機都有，但我覺得對只有3DO的用家不公平，他們期期用28元買一本GAME書，但只能看到雞碎咁多3DO資料，真的對他們很不公平。

另外第十六期有讀者問WATER DRAGON貴刊加至35元時是不是會加頁數，我覺得加至35元也不算貴，只不過加7元，我想不會有人負擔不起吧，因為我見電視遊戲信箱每期只能答數位讀者的來信，一定有很多人的信答不到，如果加到35元時不就可以答多些讀者的信嗎？希望你們可以考慮一下。

最後本人想稱讚WATER DARGON先生，我覺你做的電視遊戲信箱做得很好，例如我看過其他GAME書，他們的主持人他們答信時如答到一些不喜歡的機種時，就答得十分勉強，更會報些流料給你，但對於自己喜歡的機種，就答得十分詳細，不斷暗示讀者買佢部機，但WATER DRAGON就不同了，意見十分客觀，令我很欣賞。但仍有一點不足的是WATER DRAGON先生有時不小心有些問題只答了一半，好像有些問題是一條問題問兩樣東西，但WATER DRAGON先生卻只了前半部，而後半部卻忘了。希望日後可以做得更好。

祝事業進步，新年發大財

一個長期買GP的人

一個長期買GP的人：

閣下的意見十分中肯，希望以後多加提點。

錯字的情況以前已有改進，希望大家原諒。3DO的遊戲介紹的確比較少，在下會知會各編輯，叫他們多留意一點。信箱也加至3頁，可以回答得更多來信。

對於閣下之讚賞，在下實在愧不敢當，而其他同業的見解及答信方式都有他們獨到之處，WATER DRAGON不便批評。在下以後會小心一點，多謝指教。

想買正版《轉校生》

WATER DRAGON：

你好！本人有些問題想請教！

1.如何用電腦MONITOR玩NEO GEO和SFC？如可以，要買什麼東西，那裡有得賣？(我個MONITOR係COMPAQ /40，不知你聽過未呢？)

2.本人在銅鑼灣一間GAME舖見到一張NEO GEO CDZ的海報，是用倍兩速的CD-ROM的，請問你知不知發售日和價格是多少？又NEO GEO CD代理會否提供舊機UPGRADE服務，如有的話，水貨機得唔得？

3.你們搬了後，寄信到旺角郵政信箱還是灣仔……OR兩個都得？還有你們收唔收FAX信？

4.那裡有正版的台灣電腦GAME賣，本人想買《轉校生》(華義國際)和你知不知那裡有售？(CD OR磁碟)，二手都好。

5.你們是否有信必答，本人在第九期出版時寄過一封問題信給你，但到了14期還未……。

祝銷量路上升！

超人RX上

超人RX：

1.你可以用VEDIO PARTNER，不過畫面就較差。

2.NEO GEO的CDZ已經有售，價錢若是$3500；代理是有提供改機服務的，但水貨當然沒有。

3.應該是寄去灣仔，來信最好都是用郵寄方式。

4.由於華義國際的香港代理已經沒有了，所以你好很難買到了。

5.現在不是回答你的信嗎？

《侍魂3》十分失敗？

WATER DRAGON：

我不想說太多廢話了。

1.在下最近買了一盒GAME GEAR的《SLAM DUNK》，與電腦對戰時，看見敵方出「必殺射籃」，但在下卻不懂如何使出。請問如何？

2.另，此遊戲有否秘技或密碼？

3.想問一個和GAME沒太大關係的問題：《同級生2》原來是否漫畫？若是的話，那裡可以買到此漫畫或有關商品？

4.傳聞《拳皇 96》會有《侍魂》的人物，請問屬與否？

5.在下見到到NEO GEO的MAX是330 MEGA，但SS及PS卻是32 BIT，是否SS或PS比NEO GEO勁？

6.在下覺得《侍魂3》是一個十分失敗的遊戲，WATER

DRAGON有何高見？

7.可以略述NEO GEO及次世代機種的分別嗎？

替SNK不服氣的人上

替SNK不服氣的人：

1.和2.抱歉，WATER DRAGON並沒有買此GAME，所以幫不到你。

3.《同級生2》並不是漫畫。至於其商品則可在旺角找找。

4.只是傳聞，但還未經證實。

5.首先，330MEGA BIT和32 BIT是兩樣東西。MEGA BIT是指遊戲容量的單位，32 BIT是指該CPU每一秒可以傳送資料的長度，以單一個英文字母要用8 BIT計，那麼32 BIT的CPU每跳一次就可以傳送4個英文字母；至於機能方面，32 BIT PS和SS確實是比16 BIT的NEO.GEO強的。

6.又不是那麼差，但比起《REAL BOUT餓狼傳說》和《KOF 95》等又確實是有些不如。

7.主要就是性能的差別，NEO.GEO並沒有3-D功能，又沒有播片機能；另外，NEO.GEO比較著重於格鬥GAME，而且其他的GAME種亦很少。

哪裏有《TALES OF FANTASIA》

DEAR WATER DRAGON：

你好！本人是第一次來信的，希望閣下能夠答下列的問題：

1.SFC是有一隻RPG(48M)GAME，是藤島康介設定人物《TALES OF FANTASIA》可以在那裡買到原壓盒帶啊？(因為我找了很多地方也沒有得賣，最多是得《天外魔境ZERO》)

2.聽聞SATURN用了ACTION REPLAY去做美日解碼器(即是日版SATURN可玩美版SATURN GAMES)是否會慢些(指遊戲時，如動畫，流暢度等等)是否比玩日版的差些？(因為聽聞美版《RALLY》在日版機上玩會無咁流暢和畫面差些)

3.我現在擁有SFC，NEO GEO CD & SATURN，但我現在更正在考慮買PS好，還是N64好，不知閣下高見如何？因N64未出，又想等一等，但PS個邊風頭都好勁，令到我左右人難做。

希望閣下能夠解答以上問題(儘快)！多謝！

祝貴刊銷量捷捷上升及新年快樂！

永遠的遊戲誌讀者

林某上

林某：

1.相信香港已經不能買到《TALES OF FANTASIA》……

2.未有此聽聞。

3.N64已經延遲至6月23日，所以你大可以買PLAYSTATION先。

《魔域戰士2》會否推出PS版？

DEAR WATER DARGON：

在下在下係《遊戲誌》嘅忠實讀者，希望WATER DARGON能夠解答以下嘅問題。

1.SNK會唔會在96年內加入PS呢？而SNK加入PS的行列機會大唔大？

2.CAPCOM嘅《魔域戰士2》會否推出PS版？

3.SS版嘅《少年街霸》是否會比PS遲的推出呢？

4.您地係PLAYSTATION EXPO'95提及嘅《BIO HAZARD》及《HORNED OWL》能否在貴刊作出詳細介紹呢？

5.可否在貴刊介紹《鬥神傳2》及刊出必殺技指令？

6.除咗《HORNED OWL》之外，會否推出類似《VR COP》嘅遊戲？

7.PS會否推出《豪血寺外傳》？

8.NAMCO是否會係PS出《RAVE RACER》同埋《ALPINE RACER》？

在下想在此讚一吓貴刊嘅「新GAME時間表」及「秘技工廠」做非常詳盡，真係好正！

希望貴刊嘅銷量直線上升，一期比一期精采。

偉仔上

偉仔：

1.相信你已經知道答案。

2.應該會……但……

3.是的。

4.今期已經有介紹。

5.請翻看本刊18期。

6.暫時未有聽聞。

7.相信應該會。

8.理論上是會的。

一些小意見：

1.希望可以定期將一些好的GAME的攻略，編集成一本特集隨GAME PLAYER附送(合理的加價當理所當然，一定接受)。因貴刊篇幅所限及好的GAME在旺季又太多，小弟及其他讀者亦會體諒到的。

2.本人在5、6期看到FUKUDA先生寫《MYSTIC ARK》攻略，小弟非常欣賞，因為對於我這個新手而又唔識日文的人來説，中、日文對照表、魔法表、武器表等，就是我爆機的指南。還有第9期由「警察司機」老兄寫《超任實況足球2》，小弟極欣賞他課細的介紹，尤其將所有OPTION及ITEM由日文譯作中文。希望往後可以繼續此做法，精益求精，請繼續努力！！！(煩請代小弟向兩位及各位主筆説聲多謝及繼續努力！)

祝貴刊業務POWER UP!!!

LEE KAM FAI上

LEE KAM FAI：

1.這意見是可以考慮的。

2.FUKUDA：「請繼續捧場。」；警察司機：「有冇睇《J.聯賽，創造球會》先？」

SS版《心跳回憶》出啦！

編輯哥哥、先生、小姐、妹妹細佬：

你地好！我第X次來信，希望你地可以幫我解答以下個的問題。

1.世嘉SATURN最高有幾多M！

2.如果我部SATURN係行貨(日本)110V想轉做200-240V，咁應該點做先至好？

3.咁部SATURN想聽音樂遊戲CD，咁應該點做？

4.我部SS行貨玩《VIRTUA FIGHTER》時，有時間開始打交個陣成條友隱咗形，之後2秒倒又出番來，部機或CD是否有問題！

6.SS會出《心跳回憶》嗎？在何時有售？

7.SS的《X-MAN》500元抵唔抵？能否刊登《X-MAN》出招表？

8.你地覺唔覺貴刊太多攻略，佔咗本書一半，希望可以小些攻略？

祝！貴刊銷量NO.1

WATER DRAGON(二世)上

WATER DRAGON二世：

1.由於採用CD-ROM的關係，所以GAME容量是沒有限制的。

2.如果不想用變壓牛，那麼便要給人改機。

3.開機後再放入CD，那麼SATURN便會自動識別那隻是甚麼CD，之後按PLAY便可以。

4.答信時已經推出了。

5.這是SS版《VIRTUA FIGHTER》的天生缺點，並沒有甚麼問題。

6.已經決定在7月12日推出。

7.《X-MEN》現在已跌至三佰餘圓。出招表在18期有刊登。

8.你覺得攻略多是因為你沒有玩那隻GAME，但對於另外的讀者則可能有用。

遊戲跳蚤市場



讓 SS GAME

誠讓SS GAME，《VR REMIX》$120，《HANG ON GP 95》、《HATRICK HERO S》，《GUNDAM》，《DARIUS 外傳》，各$250，可交換。另徵3DO一部，連十數GAME$1000。

聯絡方法：7111 8022 CALL 7



聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



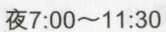
三洋 3DO 連 VCD

本人誠讓三洋3DO連VCD接駁器，九隻GAMES，變壓火牛一個，手掣兩個。現售$2800，保証底玩！

有意請致電找家樂、家裕洽

聯絡方法：2790 1656

夜7:00～11:30



高價收購

PIAYSTATION，SATURN CD-ROM主機及新舊款遊戲高價收購。

聯絡方法：71128321 CALL 100





MEGA DRIVE 2

誠讓SEGA MEGA DRIVE 2 第五代連GAMES 4隻，包括《SOCCER》、《BATMAN RETURN》、《AIR DIVER》、《SHADOW DANCER》$800。

聯絡方法：2368 8945 PAUL洽

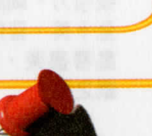


急讓 PLAYSTATION

本人急讓一部舊版PLAYSTATION（即啡色盒的），一原裝掣，一張SAVE卡(有鐵拳最後大佬)連三隻原裝CD《鐵拳》，《實況WINNING ELEVEN》，《ZERO DIVIDE》，全部十成新，全套價$2800，可略減。

聯絡方法：晚8:00-12:00

電2659 2849 化石洽



讓 PS 套裝

讓PS一部、主機、1隻原裝GAME《3×3 EYES》一個火牛，AV線，一張記憶卡，二個原裝手掣及十多隻熱門遊戲，全部九成新以上，只買了二個月，全部有盒，價3400。

聯絡方法：全日致電 2652 0496 DD洽



讓 PS 主機

讓PS主機一部，包原廠手掣一個，AV線，有盒及說明書，八成新，連六隻CD《鐵拳》，《RR賽車》，《J-LEAGE》，《鬥神傳》等等……全部原裝正版，全部$1800。

聯絡方法：7224 9009

(SIMON) 留電話。



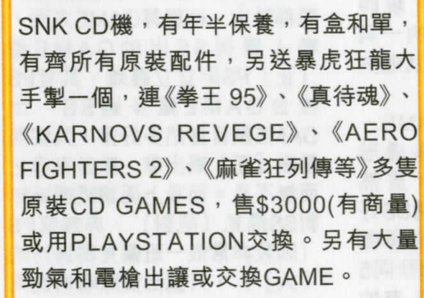
大量誠讓

本人誠讓PS一部，有盒、說明書、手掣、火牛、AV線、一原裝遊戲《寶魔》、《少年街霸》、《鬥神2》、《龍珠》、《鐵拳》等正遊戲《送一本PS書》只玩了一星期價$2900《可減》，一共十隻CD。

另讓SNK CD機一部、有盒、說明書、手掣、火牛、AV線、送四隻遊戲《KOF'94》、《天外真傳》、《超人學園》、等價$1600。

聯絡方法：請在下午5時後來電

(蔡曉勇) 2351 9375



SNK CD

SNK CD機，有年半保養，有盒和單，有齊所有原裝配件，另送暴虎狂龍大手掣一個，連《拳王 95》、《真待魂》、《KARNOVS REVEGE》、《AERO FIGHTERS 2》、《麻雀狂列傳等》多隻原裝CD GAMES，售$3000(有商量)或用PLAYSTATION交換。另有大量勁氣和電槍出讓或交換GAME。

聯絡方法：電 9072 1304

請留口訊或電話。



SS GAME

《山卡KING賽車》$290，《VIRTUA FIGHTER REMIX》$70，99%新，原裝正版。

聯絡方法：7171 8636






無責任讀者評壇

《街霸ZERO》VS《拳皇95》

教主你好！這是在下第二度寫信發表意見了。上一次承蒙教主看得起來，登上貴刊，使我信心大增，於是第二篇高見便由此生出來了。

一看題目便知，這篇是在下評論《街霸ZERO》及《拳皇95》的文章。發表高見之前，要先說一說在下的立場。自從1991年CAPCOM推出了《STREET FIGHTER II》之後，此遊戲登時瘋魔全香港的青少年；換句話來說，《街霸II》就是所有格鬥遊戲的開山祖師，CAPCOM功不可末；之後，SNK便出現了。於同年11月推出了《餓狼傳說》，但畫面甚差；1992年3月，《世界英雄》也誕生了，但此遊戲簡直抄足《街霸》；同年12月，在下最愛的《龍虎之拳》也出世了，畫面精美已明顯的進步，並創立了自我的風格另外；92年10月的《餓狼傳說2》率先開創了超必殺技系統，《龍虎之拳》亦創立了「霸王，龍虎亂舞」招式。以後港SNK的任何一個作品都有大幅進昇的跡像，《餓狼3》、《龍虎2》、《世界英雄PERFECT》，《風雲默示錄》等等……至93年6月，SNK人氣之作《侍魂》亦隨之面世，SNK屢見進步，可喜可賀。相反，CAPCOM的《街霸II》出完又出，不是加入四大天王，就是加上某些新招式，人物；幸好，《SUPER STREET FIGHTER II X》終於不負大眾所託，加入了SUPER COMBO和日後成了街霸的候表人物之一的豪鬼。

終於到了今時今日港CAPCOM擺脫了（其實仍未完全擺脫）《街霸II》的影子，變成現在的《STREET FIGHTER ZERO》（少年街霸）；但SNK也不肯就此示弱，立刻推出《THE KING OF FIGHTERS 95》。現在，相信各位已看出在下的立場吧！不錯，在下一直以來，都是站在SNK這一方的。在下認為SNK是比較好的。在下認為SNK甚至能力壓倒那些3D的遊戲的！不是嗎？《少年街霸》當中，豪鬼LV.3絕技「瞬獄殺」也是源自龍虎系列的亂舞技；在我而言，PLAYSTATION那引以為傲的《鬥神傳》也是《侍魂》系列的改版罷了。總之，我認為SNK的遊戲比街霸系列好得多。

在下喜愛SNK的程度已達瘋狂隔段，所以，我……我……我也不願繼續下文。但……但……，《拳皇95》實在做得……有點不盡美。若拿來和《少年街霸》比較之，95就是做得……很差了……

聽到《95》推出的消息之後，我滿心興奮，因為《94》實在做得太好了。我想《95》一定有不少新人物，不少新系統的。豈料95除了更換了美國隊為以型仔八神庵主將的復仇隊之外，其餘七隊一個人也沒有改，但，這也算了。我最討厭的是她那像街霸般的作風，「求其」每人加D新必殺技，改一改某些招式就算數。在下認為，《94》做得好之處，是在於能夠迫使你完全要使用任何一種招式，豈料《95》只係求其改一改COUNTER ATTACK，又只係加個GUARD CANCEL就算。在下從貴刊得知，GUARD CANCEL並非源自《95》原創，有可能並非SNK原創添！

姑且勿論，如何是一個好遊戲，但，幕後製作人員的努力是絕不能缺少的。一個好的遊戲最須要的是吸引力，一股令GAME OVER後再入錢，會使你完全進入忘我境界的「魅力」！其次就是她的刺激性。其實所有遊戲都是必勝的。要找出一條FORMUAL，即便對負大首領也要叫他食PERFEAT。玩遊戲吸引的地方便是其刺激性，當你能用某些有型有款的必殺技或其他人做不到的技術完全壓倒不論如何強勁的對手的時候（唉！呢句好長），其快感是無與倫比的。當然還有其他地方如畫面的精美，角色型唔型，美女可愛興否，有動感，音樂難度，故事的發展，橋段等雖小但極具影響力的地方。

回應上文，《95》的幕後人員實在太馬虎了，吸力亦稍低，刺激性都有，不過唔係好掂喎。總之，《95》實在令我太失望！（《95》又係咁，《侍魂3》又係咁，希望《餓狼REAL BOUT》唔係啦！）

再回應上文，實在想不到《ZERO》的吸引力是這麼強大！她可以使我$4$4$4的不停投入輔幣孔內。在下覺得《ZEOR》很難玩，簡直就使我一刻也不能鬆懈，但在困難中，在下又會覺得《ZERO》很易玩。另外，刺激性亦十分之高。當你用LV.3的SUPER COMBO完全擊中對方的時候，其快感真是一言難盡。ZERO內的人物更改了以往一貫《街霸》的作風，人物變成了幻想卡通化，使出SUPER COMBO背景全暗，華麗的真空龍捲旋風腿、淩厲的神龍拳、淒美的瞬獄殺，以SUPER COMBO打倒對手時那爆炸的畫面，做得盡善盡美，一點也不偷工減料；《ZERO》其吸引力、刺激性，畫面角色之十全十美，音效，系統等全都做得盡善盡美，實為95年度格鬥遊戲之冠！

從上述之論點總結，《ZERO》的製作心血，比之《95》好得多，在下甚至認為根本無可比之。所以，CAPCOM以《ZERO》VS SNK之《95》這一戰役，在下判CAPCOM得值，《ZERO》取勝！

P.S. SNK！努力吧！加油吧！不要再敗給CAPCOM了

O仔

致各位「迷」哥「迷」姐

各位：

本人想為現時次世代之爭講番的野，次世代之爭當然係指PS，SS，因為其他次世代暫已無得爭可言，本人機齡：十四年，大大話話流通過嘅機都操過，亦無對任何機種有偏見，因為任何機種都一定有自己嘅優點，絕無任何一部機能完全代替另一部主機。講番PS，SS，而家似乎SS被人「推」前咗一部機位，好多人都成為SS迷（「迷」這字其實不應出現，但卻用上了，唉……）原因應生於其名氣，旗下嘅《地通拿》，《VF》，《VIRTUA COP》，而PS嘅《RR》，《鐵拳》，《HORNED OWL》都剛剛次了一級（當然係名氣上）。就以主機名嚟講，你估老豆識「世嘉」定識「玩站」？所以SS就被一班對機認識不太深的人（甚至報章雜誌）大力「推捧」（太盲目的推捧）而你地成日話唔好睇主機性能，睇遊戲最緊要，我有的意見不同，而家兩部機剛起步，同埋啲GAME不少部份也相同，不易見出分別，目前睇唔到，就當睇將來，就睇機性，因為此終一日也會發揮出主機的性能嘅極限。（有好機性，未必有好GAME，但以PS，SS來講，應不愁沒好廠造好GAME吧！）埋尾戰就係睇機性嚟鬥，現時GAME只係表現出太少的一角了，埋尾戰一仗才決定淘汰嘅先後。

而論機性，V.R.GAME，唔使講啦，或者就係多邊形GAME PS帶出太多。居然「執」番個平面GAME話SS好啲，何出之言？好啲，你係指LOAD GAME時間？指8秒同5秒之分別？《SF ZERO》有的人話少數長計嘅話，100局相差300秒，只係100局玩多2、3局，自傲啲乜嘢？NG CD又有冇嘢講呀？而畫面如果有機會將SS，PS同GAME同畫面拼埋逐粒逐粒比一比，PS都在微少分別上比SS好些少，其實非常問題都唔大，而就算GAME方面，啲人覺得SS出的GAME都「正」PS則立立雜雜，其實PS後台GAME廠多過SS，出GAME數目當然多好多，其實揀番啲「正」嘅出嚟，數目有過之而無不及。而我上面講嘅嘢絕無對SS偏見（絕對），亦無幫PS（因我非常恨一班偏見得過份的「人」），只講出實際嘅情況同喚清醒一班叫「迷」嘅東西。因為我只是一個玩家！

幽元龍

遊戲小説

編譯／米奇

前文提要：莊尼芬為了追查殺害他的前妻羅莉和找尋羅莉的丈夫北條研三，到BEYOND向舊拍檔艾度求助。他見過以前POLICENAUTS時代的同僚、現在BCP的總局長基捷，並得他答應在幕後支持莊尼芬。另外，他又再遇在航機上認識的凍結人東尼．維活，原來他是BCP主力部隊AP的成員，可是對方卻判若兩人，很不友善。在鑑別課的域陀幫助下，莊尼芬知道北條跟毒品NARC的製造和在BEYOND培植罌粟的事件有關，但這同時牽涉到勢力龐大的德川製藥和其後的德川集團。現在，莊尼芬正前往北條的辦公地點去調查——

CHAPTER 3 德川製藥



我和艾度乘這裏特有的電池汽車前前往德川製藥去。我無所事事，便叼起香煙，看看外面的風景。

「莊尼芬，別吸煙吧。」艾度説。

「這架車禁煙的嗎？」

「在衛星內是禁止吸煙的。」

「這種煙的煙草是不會散發有毒氣體的，患癌症的話是我自己的事。」

「這裏跟地球不一樣啊，在這裏吸煙是很嚴重的罪行啊，而且不能成為捐肺者，所以就是道德上也是可恥的行為。」

「沒有點的火的啊，叼在嘴裏總可以吧。」

「……那是幾時開始的？你以前不是不吸煙的嗎？」

「你別管那麼多，好嗎？」

「……你在這裏多待一會就有人來制止你吸煙的了。」

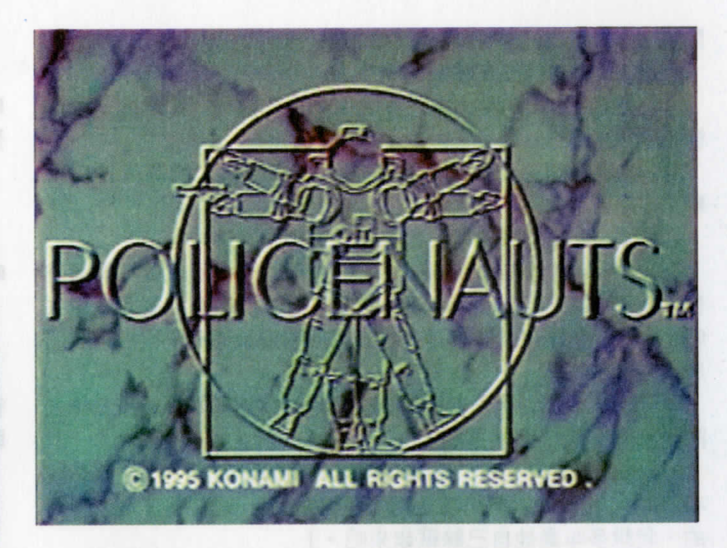
「是嗎？」

「對啊，你一定不會再吸煙的，再過不久……」



我們終於來到德川製藥在BEYOND的技術研究所，我就打算從這裏開始調查北條失踪的事件。

在那幢五層高，像哪處的宮殿似的建築物正前面，掛上了一個斗大的德川集團標誌，那是一個由德川葵組成的標記，跟他們的家紋相配襯，的確十分搶眼。



「莊尼芬，我們進去吧。」

我們就進入研究所內，在大堂，我們遇上了這幢大廈的警衛。

「這裏是德川製藥的研究大樓，非公作人員的話是禁止內進的，請你們離開吧。」

警衛站在櫃枱的後面，看上去，警衛雖然身材略為矮小，但身體卻相當結實，好像有修習柔道。

通常接待櫃位都有個可愛的女孩子負責接待的，但是這裏卻由一個小男人把守，真沒趣。

「那個人是東洋人哩……聽説德川只雇用東洋人的。」艾度説。

「東洋人到哪裏都會跟同鄉聚在一起的。」

「就像地球的唐人街嗎？」

「唔，不過，在BEYOND裏日本人也沒有必要聚在一起吧，這個衛星本來就以「德川人」組成的。」

「你們來有甚麼事嗎？」警衛問。

「我們是BCP的，想問一問你在這裏工作的北條研三的事。」艾度對那個警衛説。

「警察？哦，原來是BCP嘛。我是在這裏付警備兼接待的齊藤，你要問些甚麼？」

「在這研究所裏是有一個叫北條研三的職員吧？」艾度問。

「嗯，北條先生的確是我們這裏的職員，他在這裏已工作了好幾年了，比我還要久哩。」

「有人來要求我們去找尋北條。」

「尋人？啊，那這件事已經公開了嗎？」

「唔？你剛才説甚麼？」我問。

「噢，那是因為關乎公司的信用問題，所以公司方面説要看清楚情況再算。」

「如果給傳媒知道這件事的話，公司的形象就會下降的了，對嗎？」

「直接點説就是那樣，像我們這樣的大集團，小不免會惹來各種各樣的妬忌的。」

「那麼，北條是從哪時開始失踪的？」

「那大概是三個時期前的事了吧，北條先生連電話都沒一個的就完全沒有回來，我們這邊也很麻煩啊，他的家人也有來這邊

問過，公司方面又叫我們不要說出去……」

「你知道北條住在哪裏的嗎？」

「就在德川山的半山區，你去到就會知道……那是間很大的豪宅啊。」

「就是那座德川山嗎？那是住了很多德川人的高尚住宅區啊。」

「關於北條失踪的事，你有些想麼想法？」

「他平時是個工作狂嘛……所以他不回來上班怎會不覺得奇怪？直至目前為止,他都是不停地工作的。我想他大概回地球去吧，有很多地球來的人都是那樣，因為留戀地球而變得神經有問題。」

「你是說那些受不了BEYOND環境而捨棄了家人和工作去隱居那種穿梭機症候群嗎？」

「那是經常有的嘛，因為我們的公司的研究員……全都是些有日本人氣質的人。如果是遇上意外的話，應該會有人來聯絡的，我想多半是他自己躲藏起來吧。」

「北條最近的樣子呢？有沒有甚麼奇怪的地方？」

「他最近剛好完成了一種新製品，可以竭息一下，工作方面看來也很順利。」

「他可有些甚麼煩惱？」

「煩惱嘛……說是工作上有煩惱的話，倒不如說是為了她女兒的事而煩惱吧？」

「女兒？」

「聽說他的女兒患了重病，需要進行骨髓移植……自己在製藥公司裏工作，但藥物卻醫不好她的女兒……這真是瘋刺啊。說到他的女兒，的確是個很漂亮的女人啊，可惜有病……」

「北條在這裏的工作是甚麼？」

「他是這個德川製藥研究所的DDS開發主任，同時亦是DDS製品的醫藥產品推銷負責人，主要的工作大概是替這裏開發出來的新藥取得醫務署許可，並向醫院及病人推廣那些藥品的效力和用途吧。」

「DDS？」

「是DRAG DELIVERY SYSTEM的簡稱，有人叫它造「導彈治療法」，那是一個模索新的藥物傳送系統的計劃。直至現在，藥物都必須經過吸收、擴散、代謝、排洩這樣的藥物動態流程的。所以，病人服用的藥物便會遇上只有劑量的一小部分才能到達需要治理的地方這種問題。DDS就是試圖令目標的部位，經常有着一定濃度的藥物。以前的抗癌藥物都會有很多副作用，聽說這種方法就常用在淋巴管和毛細管方面。」

「那即是將藥物確實地送到患處的一種方法吧？」

「對，而且連釋放量和釋放時間也受到控制，總之以令藥力持續為原則，這避免了對長期病患者進頻繁的注射或用藥。例如風濕病患者所用的使用了生體活性接合劑的人造骨骼便可算是DDS的一種。」

「這也是DDS、那也是DDS嗎？」我說。

其實我們都弄不清楚那警衛所說的是甚麼。

「總之DDS的定義是非常廣泛的，所以注射或是吃下肚裏的藥也可以是DDS之一。不過，這裏就沒有研究改變過化學結構的PRODRUG和ANTEDRUG。」

「怎麼你會知道那麼多的？」

「我原來是德川製藥的醫藥學助手，因為體格好才被派到這裏當警衛，我到現在還是德川製藥的正式職員啊。因此我也有一定程度的專門知識的，全拜我父母都是日本人，所以才能進入德川工作。」

「那北條最近在研究甚麼？」

「我只能告訴你那是DDS系列的產品。刑警先生……希望你明白，這是我們的高度機密計劃啊，這個行業的企業競爭是很激烈的。」

「真的不可以說嗎？」我試着去說服他。

「不要那樣吧，要是我說了，頭顱就要落地的了。」

「我們不會告訴你公司的，略為說一說大概是甚麼也可以吧？」

「那是……我只可以告訴你，那種藥的編號是『K-9』。」

「K-9？那北條的其他同事呢？」

「北條先生的計劃幾乎都是一個人負責的，從研究到開發、行銷都是。以前他好像有幾個助手的，不過後來都好像全部都辭職了。」

「一人負責整個計劃？」

「嗯，他是現在我們公司的少數精銳分子啊。」

「即使是那樣……」

「我們的公司是不信任人的，尤其是像北條先生的計劃更是連公司內部也視為高度機密來處理。」

「那麼，北條失踪之後，他的計劃由誰來承繼？」

「自從北條失踪之後，DDS的計劃就凍結了，這是公司的命令……不知這種情況會待到何時呢？」

「這個研究所除了做DDS的研究外，還有甚麼工作？」

「這裏主要是DDS的研究開發室，此外就是試製品的生產場和試驗場，除此之外就不能告訴你些甚麼了，我總不能讓你看我們的公司的機密吧？」

「即使是警察也好？」

「是的，就是警察我也不會賣人情，我們是間優秀的企業。」

我們見再沒也沒有甚麼問能出來，看見大堂右邊有間寫着「DDS ROOM」的房間，想必是北條的研究室。

「那邊的『DDS ROOM』是北條的研究吧，可以我們進去看看嗎？我想查查他的行踪。」艾度問那警衛。

「拜托你，那房間裏可能些甚麼線索。」我說。

「你別為難我嘛！」

「我也知道是勉強你的了。」我和艾度交換個眼色，開始嚇唬那警衛。

「你最好聽他說好了，他回去了的話就麻煩了。」艾度說。

「喂、喂，你等等嘛，別來找我麻煩啊安撒魯！」

「你別說得那樣勉強嘛。」

「你們真是……」

「現在我們可以進去了嗎？」我說。

「讓你們進去『DDS ROOM』也可以，但你們不要告訴我公司啊。我是BEYOND人，要是這件事給公司知道了的話，我便不能在這裏工作的了。」

那警衛看上去那麼結實，卻想不到是那麼膽小的。

「放心吧，我應承你好了。」我說。

那警衛解除了「DDS ROOM」的門鎖後，便跟我們一同進去裏面。



「這裏就是『DDS ROOM』了，這裏的擺設就如北條先生失踪時一樣，沒有郁動過。你們別給我亂踫啊。」

和想像一樣，「DDS

ROOM」的右邊放滿了儀器，而左邊是可以望到大堂走廊情況的大窗和放了很多醫學專門書籍、醫學報告，那些東西我當然一點也看不明白，不過可以肯定裏面沒有我要找的線索；正面牆邊放了幾塊間隔板，據那警衛説那是以前這裏有多個職員分成多組人研究時所用的。

我看見房間中央的辦公桌上放了一部終端機，便向那個警衛查詢。

「這部終端機有甚麼用的？」

「這是德川集團內部網絡所用的終端機，名字叫『T-GEAR99』，是接通了整個德川集團的電腦的。公司職員間的資料交換、通訊，以至作業都是通過這些終端機來進行的。為了保障機密，這些電腦都

硬件的，但如果沒有接上德川集團的網絡的話，就跟普通的笨終端機沒有兩樣。」

「讓我玩玩可以嗎？」我説。

「那不可以，因為如果有心的話，是可以從這終端機偷取到集團的商業秘密的。而且要接通網絡的話也要用戶 ID。刑警先生，你們看看好了。」

沒法在終端機中找到線索，我們只有繼續在房間內找找有沒有其他線索。

房間內陳列的各種各樣機器，就是那警衛也不太認識。

「這裏連主從機械臂也有哩，這東西好貴的啊。」艾度説。

「是啊，在這裏的全都是最先進的器材，不是簡簡就可以得到手的。你們別隨便亂踫啊。」那警衛説。



我在進窗門那邊的櫃枱上，發現了一張 2D 照片，那是北條跟羅莉拍的照片，就跟羅莉給我的那張一樣。

「那是北條先生的 2D 照片啊，他是個很顧家的人，所以這裏總是放着這張照片的。這種事在日本人來説真少有哩。旁邊的是她的太太，北條常為有這樣的一個太太而感到很自豪的。」

從那張照片可以看出，北條是個獨佔慾很強的人，大概他對妻子的嫉妬心也很嚴重吧……而羅莉，就給我一份寂寞的感覺。

我讓艾度看看張照片。

「這個人就是北條了。」

「噢……看來是個做事認真的紳士哩……他現在到底在哪裏呢？」

我行到房間的深處，牆上掛着個視象電話。

「那個電話沒有接到外線的，那是為了防止秘外洩，你們不是用啊。」警衛説。

在牆的另一邊，掛了兩塊報告板。

在右邊的白板是一塊日記板，在 15 日星期三的地方寫上了一些字。

「噢，那是北條先生所用的報告板啊。北條先生是個做事很有條理的人，他總會把預定的事項寫下來的。」警衛説。

「那麼，上面的是北條字跡嗎？」我問。

「沒錯，那是北條先生的字。」

「那正是北條失踪那天的日程哩。」艾度説。

「在那『100』的下面是日文嗎？」

「那是『SET』的意思。」警衛説。

「那麼，那就是『15日……K-9、100份、BCCH』的意思了吧？」艾度説。

「BCCH？那是甚麼簡稱？」我問那警衛。

「那是一間我們有批售藥物的醫院，是BEYOND COAST中央醫院的簡稱，那是BEYOND最大的醫院，同時也是我們公司最大的買家。我們也有一些職員被調到那裏去的，那醫院跟我們關係非淺，北條先生跟那邊的關係更是不用説了。我們的商品幾乎都是從那裏膨大的資料來源中開發出來的啊。」

「在那段字之下好像畫了些甚麼哩，那是甚麼標誌來着？」

「好像是貓的腳印哩……等一等！」我發現了一些線索。

「上面説 K-9 要 100 份？ K-9 這種藥不是還未商品化的嗎？為甚麼醫院要訂 100 份那麼多？」

「在新製品得到認可，到正式發售的期間，是會進行樣來試驗的。不過，雖説是試驗，要測試的不是它有沒有副作用，而是要收集第二次資料，以作為生產和營業的參考。我想他那天是有依預定送藥到 BCCH 的，不過自從他那天中午左右外出之後，便沒有再回來過，那次是我最後一次他了……」

「但為了那樣而用上 100 份就難以理解了。」

「我想我們應該到那醫院去確定一下比較好。」艾度建議。

「那些樣本是在哪裏製造的？」我問。

「是在這裏的試驗工場製造的。」

「可以讓我們到那裏去看看嗎？」

「別開玩笑了！」那警衛一口拒絕，我沒有再作強求，而轉看掛在白板右邊的告示板。



「那塊板上的，全都是一直以來的DDS產品『K系列』的全息圖象。每一件都是出自北條先生手的——K-3是模倣隱形眼鏡的 DDS，使用從眼內粘膜吸收藥物的經粘輸送系統，是令世界注目的DDS初期製品；K-5是模倣敷貼藥的 DDS，使用從皮膚吸收藥物的經皮膚輸送系統。」

「那不即是普通的敷貼藥嗎？」我説。

「經皮膚吸收系統的優點是只要貼上一次，就可以在數星期內不停地供應藥物。這一般是用來輸送狹心症治療藥和硝化甘油為主，現在連風濕和哮喘也會用到；K-6是種像口腔錠劑般，貼在口腔內部的粘膜處吸收藥物的 DDS，多數用在治療口腔炎方面。」

我看到其中一張照片跟我所認識的DDS有點不同，倒反有點像一隻蚊。

「這跟DDS有點兒不同，它是以一種蚊型微機器來拏注射藥物的，但是遭受到醫生團體猛烈反對，現在只有一部分用來收集血液之用。以前這裏常製作一些供這類微型機械使用的膠囊的，不過要做到循環器官大小是很困難的。由於超微型機械現在還未實現，所以在醫療方面還未被廣泛應用。」

「旁邊的空格呢？」

「那就是新開發的 K-9……不過，現在還未可以讓別人看，因為現在還是以樣本收集數據的階段。」

「北條的新製品是預定放在這裏的嗎……」

再細心看了「DDS ROOM」一回，沒有再發現甚麼線索之後，便離開「DDS ROOM」回到大堂。

我們細心觀察德川製藥研究所的大堂，正面有一道厚重的門，看來是不能夠以人力來開啟的。與其説那是一道門，我覺得

它更像一度隔壁，旁邊有個電磁門鎖的開關。那邊一定是重要的地區了。



「那邊是新製品的試驗工場，沒有德川董事長批准，你們不可以去那邊的啊。由即使是警察也沒理由讓你們看企業的秘密吧。」

剛才守衛還站在櫃位裏時，看不到櫃位裏的終端機，但現在就看得一清二楚了。

「那是這研究所的地圖吧……」艾度説。警狀便立即阻止我們再看下去。

大堂左邊有一條通往閣樓，好像是讓人參觀的地方，又或是警衛樓層，看上去，這幢樓就像座堡壘一樣。在大堂內還有閉路電視攝影機，多半是接上了電腦進行監察。

「既然我們找到北條行踪的線索，我們就走吧，莊尼芬？」艾度説。

「喂，你們真的別跟公司説我帶你們進入公司啊！」那警衛再三請求。

「明白了，多謝你的幫忙啊。」

離開了德川製藥研究所，我們便乘車往 BCCH。

「我們去 BCCP，查問一下負責跟北條接洽的藥房職員吧。」

「唉，我最怕打針和醫院的了。」我説。

「我也是啊。現在我們不是病人會比輕鬆點吧。不過……有剛才提到的 DDS，將來也不用打針了吧？」

「那樣的話反而不好啊。」

「怎麼説？」

「沒有怕去醫院的藉口，就減少了跟女看護聊天的藉口了。」

「你這傢伙……」

CHAPTER 4　BCCP

艾度車子停在一間設計獨特，周圍種滿了樹木的建築物前。

「莊尼芬，這就是 BEYOND 最大的醫院——BCCH 了。」

「果然是那很大的醫院哩。」

「這裏無論醫療設備、床位數目和醫生護士的人數，都是全



BEYOND 最多的，也是這個衛星的急症指定醫院。另外，這裏的器官移植技術也是最先進的，在地球上也很有名，加上 BEYOND 比地球較易得到器官，器官移植網絡和移植系統又完整，所以有很多人遠道從地球到來，畢竟，地球到現在國家和地域之間還未達到共識。據説這醫院大樓更是地球有名的設計師設計的。」

在醫院大樓的正中央，有兩支巨柱從醫院一直伸延到衛星的中央部分。

「那是通往無重力病樓的線性升降機。」

「無重力病樓？」

「那是設在衛星中央部分的低重力設施，那裏利用無重力的特性，收容長期臥床和全身被火灼傷的病人，另外，由於不會有溢血的情況發生，所以有些特別的手術也是在那裏進行的。好了，我們進去看看會不找到北條行踪的線索吧。」

一進入病院的候診大堂，就可以看出這醫的規模。大堂正面有幾塊電子布示板，顯示病人候診的順序。



「看來要找北條認識的人也很困難哩。」我説。

「不過現在也只有這樣。」

於是，我們便往詢問處去。

坐在櫃位後的是一位可愛的護士，以醫院的接待來説，她們的衣着似乎有點暴露，而且，雇用那麼可愛的女孩子來負責接待，這間醫院也很有趣哩。

「對不起，有些事情想問問妳的……」艾度對那護士説。

「你們是第一次來這裏看病的吧，請你把症狀詳細填寫在這張調查表上吧。」

「小姐，妳搞錯了，我們一點病也沒有。」我説。

「吓？」

「我們是 BCP 的人，有點事情想問問妳的。」

「警察？有甚麼事呢？」

「其實我們正在找一個叫北條研三的人，他是德川製藥的產品推銷員，好像是經常出入這醫院的。」

「德川製藥的產品推銷員嗎？」

「妳不知道嗎？」

「藥品推銷員都是經職員出入口出入的，所以我不大清楚。」

「那誰會較清楚呢？」

「這件事你們何不問問這醫院的理事長？」

「理事長……」

「因為那是要得到理事長許可的。」

「那我們可以到哪裏見到理事長呢？」

「理事長室就在 1 樓 B 座的最裏面。」

「理事長是個怎樣的人？」

「理事長是個年輕而且充滿魅力的人，聽説她以前是個模特兒。」

「模特兒……這裏的理事長是個女人嗎？」

「我們都很仰慕她的啊，人又靚又有才能，聲名也不錯。我給你們先聯絡一下吧，你們沿綠線行便是。」

「小姐，請問你貴姓芳



名呀？」

「吓？」

「我們能夠這樣相遇總算是有緣嘛……我想跟妳吃餐飯增進關係好嗎？」

「想跟我增進關係的話你不如住進醫院來吧。」

「莊尼芬，你想破壞BCP的形象嗎？走吧。」

就這樣，我便給可惡的艾拉往理事長室去。



一入到理事長室，我們見到一個艷麗的女人坐在大班椅上，等待我們的到來。她雖然身穿醫生的白袍，但裏面所穿的，卻是一件紅色的一件頭低胸裙。

「你們就是刑警先生吧。下面剛跟我聯絡過了。」

我對這樣的一個女人能成為那麼大的醫院的理事長而感到驚訝。

「妳就是這醫院的理事長？」

「是啊。想不到會是個女人嗎？」

「不，剛才我也從詢問處那邊知道了，只是……」

「妳好像帶有點地球的口音哩。」

「我是BCCH理事長古莉絲．古雲。」

「我是BCP風紀課的艾度．白蘭。」

「我叫莊尼芬．英格倫，是舊洛杉磯城的……」

「呀——果然是哩！」那個理事長突然興奮起來。

「我也想是不是在哪兒見過你們的了。你們就是POLICENAUTS的艾度和莊尼芬吧？」

「我們真的見過面嗎？」艾度問。

「是我啊，你們記不起了嗎？我們曾經一起為一本少女雜誌拍過封面照片的啊，雖然那已是30年前的事。」

「啊！妳就是那個模特兒古莉絲小姐？噢，妳現在好有女人味哩。」

「她就是那個古莉絲？模特兒……剛才的護士好像曾說過的……」真想不到，以前的小女孩，現在變得那麼艷麗而充滿魅力，尤其是她那修長的美腿，無論怎麼看也不覺得她像個理事長，畢竟她是模特兒出身。

「別那樣看人家嘛，我現在已經是個大嬸了。」

在古莉絲身上，散發出一股獨特的香氣。

「那是薰衣草香水啊，因為我不喜歡藥物的氣味。」

「真少有哩……太空中有香水，這可以跟莊尼芬的香煙匹敵哩。」

「不可以嗎？」我反駁。

「我連這房間也用上了同一種香氣的香薰瓶啊。」

書櫃上放滿了關於器官移植的書籍。

「我是專攻器官移植的，裏面也有幾本是我的著作，不過已是很多年前的事了……現在，還那麼小心保存這些紙張媒體的醫生，大概就只有我了。」

「原本是幸運小姐的妳怎麼會當起醫生來的？」

「因為我父母在這裏開業，所以我20年前已辭去了模特兒的工作了。後來……我父母在一次太空飛機失事中去世了……所以我們承繼了這間醫院。一來我也有醫生的執照，二來這也是我母留下的唯一遺物……自此以後，我便很忙了。」

「那，妳結婚了嗎？」

「一次也沒有……我忙於這醫院的工作，根本沒有多餘時間談婚論嫁，到了這巴年紀，也沒有人肯娶我了。」

「妳還很美麗嘛……」我安慰她。

「如果莊尼芬肯要我的話我會考慮的啊。」

「……那，妳在這 負責甚麼工作的？」

「雖然我主要是負責這醫院的營運，但因為我是專攻器官移植的，所以在移植器官手術時，也有幫忙做些簡單事情的，此外還有宇宙器官分配網絡BNOC和器官籌集機構的顧問工作……」

現在的古莉絲真是個大忙人哩。

「能見到你們真的好高興啊。對了，你們找我有甚麼事？」

「其實，我們今天到這裏來是因為在追踪一個失踪人物時，發現他到過這裏來的。那個人名叫北條研三。」艾度向古莉絲說明。

「北條？我沒有聽過這個名字哩……他是這裏的病人嗎？」

「那個人是德川製藥的產品推銷員。我們從德川製藥那邊知道他曾送藥來這裏。」我說。

「妳可以給我們介紹這裏負責藥劑方面的負責人嗎？」

「噢，那樣的話藥房的藥劑師應該會知道的，這裏的藥物管理我都全交給他的。」

「醫院內也有藥房的嗎？」(譯註：部分國家是醫、藥分家制的)

「BEYOND是採用日本的醫療制度的，所以這裏也跟日本一樣，是在醫院內領取數日分的藥的，因此醫院內也設有藥房。這裏還未發展到醫、藥分家啊。」

「藥價的差額……醫生單是開出高價的藥物，就可以賺取20-30%的差價了，這樣無論醫院或是製藥廠也同樣獲益。德川製葉能夠那樣成功的一個重要原因，就是因為這樣的舊日本式醫療制度。在BEYOND是可以發售一些沒有藥效，也沒有副作用的藥物的，只要有醫生肯處方的話就可以賺到錢，而病人也因為是醫生的處方而放膽服用。因此，這裏就留下了藥物泛濫、醫藥差益、醫院和製藥公司的營利主義的問題.。」艾度似乎對這裏的醫療制度很是不滿。

「我個人也反對現在的做法，希望這 也像地球一樣醫、藥分家。不過，老實說……作為一個經營者卻很歡迎。這間醫院能有這樣的規模，也全靠德川和高藥價體制所賜。」

「那我也明白，但妳所的魔術師是……（譯註：在日文外來語中，藥劑師和魔術師的讀音相近)」

「啊，是藥劑師啊。藥房的管理全是由他負責的，那個名叫石田。」

「那妳可知道些甚麼關於北條研三的事情？無論多細微的事也好。」我追問。

「我真的甚麼也不知道啊，真對不起。」

雖然我讓她看過北條的照片，但是她還是一點印象也沒有。

「請問石田先生是個怎樣的人？」艾度問。

「石田淳是從德製藥調任過來的，是日裔第二代，雖然為人有點兒古怪，但工作方面做得很好。」

「他從德川製藥調過來的嗎？」

「由於我們跟德川製藥關係很密切，所以就雇用了這樣的職員，真是難解難分哩。」

「那請問藥房在哪裏呢？」

「就在這間房的裏面。這裏本來是一間大房的，後來才從這裏間出藥房來。」

「那古莉絲小姐豈不成了藥房的警衛？」

「說起來也是哩，嘻嘻……不過，這樣實在不太方便了，所以打算不久便搬走這房房間。」

我見到古莉絲手上拿着一個設計特別的盒子。

「那個盒子裏的是甚麼來？」我好奇地問。

「噢，這個是『蚊子』啊。」

「『蚊子』？」

「嗯，是蚊型的收集血液用的微型機器啊。不過，這隻『蚊子』的程式壞了，不受控制，剛才好不容易才捉回它。」

那隻蚊型微型機我們剛才也在北條工作室中的全息照片中見過。

「這本來是用來替衛星內的人和寵物進行抽血、血液檢查和防疫注射的，用了它，就可以人們不知不覺間抽血，也不用擔心沒有人來捐血了。雖然引來不少爭議，但防止衛星內出現愛滋病也是功不可沒的。」古莉絲解釋。

「單靠兩隻翅膀便能夠飛了嗎？」

「這就是所謂生物流體力學，詳細我也不大清楚。」



在理事長室的一角有一個古典的暖爐，上面除了放着古莉絲所說的香薰瓶之外，還有兩張照片，一張就是我還是POLICENAUTS時，跟年輕的古莉絲合照的一張偶像雜誌照片，當時古莉絲只是14歲。另一張卻是古莉絲抱着個剛出世的嬰兒的照片，不過照片中的古莉絲的眼神卻帶了點幽鬱。

「這個是古莉絲的孩子？」我問。

「這個……是別人的孩子啊！」

「不是妳的孩子嗎？」

「莊尼芬，別那樣！」艾度制止我再問下去。

「對不起。」

「我也不知道這個孩子叫甚麼名字。」古莉絲說。

「相中的古莉絲還得年輕哩。」

「當時我才19歲。」

這個時候，古莉絲手上載着『蚊子』的那隻盒子突然打開了，裏面的『蚊子』突然飛了出來。古莉絲嚇得花容失色。



「呀！不得了，大家快來捉它啊！它會吸血的啊！」

『蚊子』飛了一會，停在古莉絲身後的牆上。

「莊尼芬，它停了在牆上啊，稍稍地捉住它吧，讓它出到外面便不得了。」

我稍稍走進，可是蚊卻機警地避開了。

我們忙了一輪，最後它降落在古莉絲的胸前。這個千載難逢的機會，我和艾度當然都不想錯過。不過還是我手快一步，一手便從古莉絲的胸前把蚊子打了下來。嘻嘻。

「多謝你啊，莊尼芬。」

「不，不是甚麼了不起的事。」

「雖然這東西很細小，但是很多集合在一起就很危險了。以前就曾試過弄死了一頭狗。」

「是被吸血致死嗎？」

「嗯，有一隻狗迷了路走進了『蚊子』的實驗場，而程式又出了錯……」

「那樣的東西還竟然會得到批准？」

「……因為它是德川嘛。這『蚊子』經常發生故障，實在很麻煩哩……」

問到這裏，我們便準備到藥房去找石田。

「藥房就在那邊門處，請隨便。」

正當我們走向藥的時候，古莉絲突然叫住我。

「怎麼啦？」

「你不打算戒煙嗎？」

「妳說這個？」

「作為一個醫生，我不能默認這件事的。」

「那作為一個愛香水的女人就可以默認這件事了吧？」

「好了，你真會威脅人哩。」

「那是男人和女人的討價還價啊。」

雖然只相隔一道門，藥房卻是個陰陰沉沉的地方。

「你們有甚麼事啊？要藥的話就到窗口那邊……」

一個矮小的男人見到我們進來，便立即喝住我們。我想這個人就是藥劑師石田了。

「你不用擔心，我們是BCP的人。已得到你們的理事長批准的了。」艾度對他說。

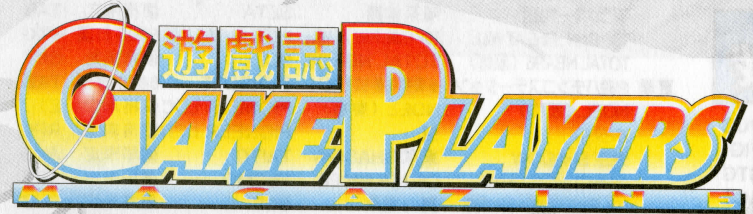
「警察？」

「你就是藥房的負責人石田嗎？」

「嗯，我是石田淳，藥房的事務是由我負責的。有甚麼事嗎？」



未完待續



新 GAME 時間表

PLAY STATION

3月發售遊戲

29日	TIZ～TOKYO INSECT ZOO	TIZ～TOKYO INSECT ZOO	GENERAL	5800日圓	AVG
	機動戦士ガンダム VER.2.0	機動戰士高達 VER.2.0	BANDAI	6800日圓	ACT
	機動戦士ガンダム VER.2.0 LIMITED EDITION	機動戰士高達 VER.2.0 限定版	BANDAI	9800日圓	ACT
	DEFCON 5	DEFCON 5	MULTI SOFT	5800日圓	ACT
	あすか120%スペシャル BURNING FEST	ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST.	FAMILY SOFT	5800日圓	FIG
	鉄拳2	鐵拳2	NAMCO	5800日圓	FIG
	パズルボブル2	泡泡龍2	TAITO	5800日圓	PUZ
	グラディウス DELUXE PACK	GRADIUS DELUXE PACK	KONAMI	5800日圓	STG
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	8800日圓	S.RPG
	信長の野望・天翔記	信長之野望・天翔記	光榮	9800日圓	SLG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	キリング ゾーン	KILLING ZONE	NAXAT	5800日圓	STG
	NUPA～ぬうぱ～	NUPA	TOMY	4800日圓	PUZ
	アンジェリーク SPECIAL	ANGELQUE SPECIAL	光榮	7800日圓	RPG
	大戦略プレイヤーズスピリット	大戰略 PLAYERS SPIRIT	OZ CLUB	7800日圓	SLG
	テトリス-X	俄羅斯方塊 X	BPS	5800日圓	PUZ

4月發售遊戲

12日	プレイスタジアム	PLAY STADIUM	BANPRESTO	5800日圓	SPT
	デッドヒートロード	DEAD HEAT ROAD	日本物產	5800日圓	RAC
	リンク オブ サイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800日圓	RPG
19日	ESPN STREET GAMES	ESPN 街頭遊戲	SCEI	價格未定	ACT
	オーバードライビン DX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	DOOM	DOOM	SOFTBANK	價格未定	ACT
	めざせ！戦球王	醒來吧！戰球王	SEIBU 開發	5800日圓	PUZ
	モータートゥーン・グランプリ2	卡通格披治2	SCE	5800日圓	RAC
26日	ウルフファング 空牙2001	空牙2001	VICTOR	5800日圓	SPT
	ギャラクシアン³（仮称）	GALAXIAN³	NAMCO	5800日圓	STG
	Jリーグ バーチャルスタジアム'96	日本足球聯賽 VIRTUAL STADIUM'96	EA VICTORY	5800日圓	SOC
	PANDORA PROJECT-THE LOGIC MASTER-	PANDORA PROJECT	TEAM BUGHOUSE	5800日圓	SLG
	アイレムアーゲートクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800日圓	ETC
	ときめきメモリアルプライベートコレクション	心跳回憶私人珍藏集	KONAMI	3800日圓	ETC
	信長疾風記 煌	信長疾風記 煌	BPS	5800日圓	SLG
下旬	サラブレッド達の栄冠	純種馬的榮冠	ISLAND CREATION	5800日圓	SPT
	太陽のしっぽ	太陽的尾巴	ARTDINK	5800日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	ロックマン X3	洛克人 X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
	シヴィライゼーション-新・世界七大文明-	CIVILIZATION 新世界七大文明	ASMIK	5800日圓	ETC
	ジャンピングフラッシュ2 アロハ男爵大弱りの巻（仮称）	JUMPING FLASH 2	SCE	5800日圓	ACT
4月	スラムドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	ギャラクシーファイト～ユニバーサル ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUN SOFT	5800日圓	FIG
	ゲームの達人2	遊戲之達人2	SUN SOFT	8900日圓	TAB
	ダブルドラゴン	雙截龍	URBAN BRAND	5800日圓	FIG
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V.G.	TGL	6800日圓	FIG
	矢追純一極秘プロジェクト UFOを追え	矢追純一極秘 PROJECT 追踪 UFO	日本 CLARY BUSINESS	7500日圓	ETC
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	パチパチサーガ	彈珠傳說	TEL 研究所	5800日圓	TAB
	THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	7800日圓	STG
	POTESTAS（ポテスタス）	POTESTAS	NEXUS INTERACT	6800日圓	STG
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	麻雀上手～麻雀がうまくなる～	麻雀好本領	CAPCOM	4800日圓	TAB
	キャプテン翼J ALLJAPAN NEW GENERATION	足球小將J	BANDAI	5800日圓	SPT
	RITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800日圓	ACT

5月發售遊戲

3日	ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市＆坂東正明首都高 BATTLE	BPS	5800日圓	RAC
10日	X-COM未知なる侵略者花札	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
	グラフィティー恋々物語	戀戀物語	IMAX	5800日圓	ETC
24日	EPS 仲間由紀恵	EPS 仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS 角田智美	EPS 角田智美	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS 森川由紀子	EPS 森川由紀子	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS 水谷純子	EPS 水谷純子	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	EPS 山本ともあ	EPS 山本智亞	ANTINOISE RECORD	3800日圓	ETC
	デザエモン＋（プラス）	設計衛門＋	ATHENA	5800日圓	ETC
	サンダー・ホークII	THUNDER HAWK II	VICTOR ENTER.	價格未定	STG
31日	鉄球-TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	EXTREME POWER	EXTREME POWER	PROFIRE	5800日圓	STG
	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	5800日圓	ETC
	ダンジョンクリエイター	迷宮創造者	EA VICTOR	6800日圓	ETC
5月	ぱいるあっぷ・まーち	PILE UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
	ワールドマッチゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM-X	5800日圓	SPT
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800日圓	RAC
	パズラー監修 おーちゃんのお絵かきロジック2～カラーもありますわ～	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800日圓	STG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	ウェディングピーチドキドキお色直し（仮称）	WEDDING PEACH 心跳脱下婚紗	KSS	6800日圓	SLG
	テンション（仮称）	TENSION（暫名）	VAP	5800日圓	RPG
	VADIMS	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
	サーキットビート	CIRCUIT BIT	PRISM ART	5800日圓	RAC
	徹萬 SPECIAL	徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	價格未定	ETC
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	價格未定	ACT
	ブロックくずしレデンの逆襲	拆磚	ISLAND CREATION	5800日圓	PUZ
	3Dゴルフ（仮称）	3D哥爾夫球（暫名）	KONAMI	5800日圓	SPT

6月發售遊戲

7日	V.SPIKE（ヴィクトリー・スパイク）	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800日圓	SPT
21日	極大道棋	極大道棋	毎日 COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
28日	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
下旬	タイムギャル＆忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800日圓	ACT
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
6月	FIGHTING ILLUSION～K-1グランプリ戦士～	FIGHTING ILLUSION	XING	5800日圓	FIG
	アイドル雀士スーチーパイII LIMITED	美少女雀士II（LIMITED）	JALECO	價格未定	ETC
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	ETC
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300日圓	ARPG
	ショックウェーブ（仮称）	SHOCK WAVE（暫名）	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
	マクロスデジタルミッション VF-X（仮称）	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	價格未定	SLG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克 IN 阿特蘭大	KONAMI	5800日圓	SPT
	MASTER 新・遥かなるオーガスタ	MASTER 新遙遠的 AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	價格未定	RPG
	「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰法	J・WING	6800日圓	TAB
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成シミュレーション（仮称）	武豐賽馬模擬戰	JALECO	價格未定	SLG
	雨月奇譚（仮称）	雨月奇譚	TONKINHOUSE	價格未定	AVG
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探DD～幻之LORELEI～	ASCII	價格未定	AVG

7月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5日	スタジオP	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
下旬	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
7月	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	價格未定	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800日圓	PUZ
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本旅遊車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	價格未定	PUZ

8月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
8月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	ヴァンタルハーツ	VANDAL HART	KONAMI	5800日圓	ETC
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION'	6800日圓	SPT

9月發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
9月	QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	價格未定	TAB
	GO2 PROFESSIONAL（仮称）	GO2 PROFESSIONAL（暫名）	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800日圓	RAC

10月以後發售遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
10月	爆走兄弟レッツ&ゴー ミニ四駆PS版	爆走兄弟四驅車PS版	BPS	5800日圓	RAC
12月	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG

96年發售預定遊戲

日期	日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
春季	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
	ASSULT RINGS（仮称）	ASSULT RINGS（暫名）	SCEI	價格未定	ETC
	3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	卒業～クロスワールド（仮称）	卒業～CROSSWORLD（暫名）	SOFIX	價格未定	AVG
	すらいムしよう！（仮称）	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王95	SNK	價格未定	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
	ヴァンパイア	魔域戰士	CAPCOM	5800日圓	FIG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ジョニー・バズーカ（仮称）	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	價格未定	ACT
	エンジェルグラフィティ～あなたへのプロフィール～（限定版）	ANGEL GRAFFITI限定版	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	價格未定	AVG
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	價格未定	SPT
	ブラボー物語	喝采物語	SETA	價格未定	TAB
	TOP GUN : FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	TOTAL NBA'96（仮称）	TOTAL NBA'96	SCEI	價格未定	SPT
夏季	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	NOEL（仮称）	NOEL（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	スピードドライドー（仮称）	SPEED DRIVER（暫名）	MIZUKI	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	プロ麻雀 極	專業麻雀 極	ATHENA	價格未定	TAB
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち（限定版）	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	7800日圓	ETC
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊2	COMPILE	價格未定	PUZ
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
秋季	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	價格未定	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	MELT（仮称）	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	ETC
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800日圓	AVG
冬季	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800日圓	ETC
96年	ダイナマイトキング（仮称）	炸藥王（暫名）	A COM	價格未定	ACT
	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	價格未定	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用（暫名）	XING	價格未定	AVG
	STRIKERS 1945（仮称）	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘-高悠環-（女性版）	GUST	價格未定	AVG
	MONSTER FARM（仮称）	MONSTER FARM（暫名）	TECMO	價格未定	STG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	モトクロス（仮称）	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

日文名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
英語の鉄人センター	英語之鐵人中心	SCE	價格未定	ETC
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUN SOFT	6800日圓	TAB
UNSTACK（アンスタック）	UNSTACK	SYSTEM CREATE	4800日圓	PUZ
NOUGHTY FIGHTERS	NOUGHTY FIGHTERS	ART SYSTEM WORKS	價格未定	FIG

対決るみーず（メルヘンランド）	對決！童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
上海 GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
NBA JAM ドーナメントエディション	NBA JAM 錦標賽版	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハ GO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
ウイングコマンダー III	WING COMMANDER III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
オーガリアン-亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
NFL クォーターバックラブ'96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
1950 アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
キング・オブ・スタリオン（仮称）	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SPT
競艇伝説（仮称）	競艇傳説（暫名）	日本物產	5800日圓	ETC
エキスバート（仮称）	EXPERT（暫名）	日本物產	5800日圓	STG
RPG ツクール（仮称）	RPG 製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
MAX RACER	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー（仮称）	烏蠅男之星空之旅（暫名）	BD	價格未定	RAC
THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II	THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオン PS（仮称）	打吡大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
ナバトルオブ……？（仮称）	BATTLE OF…？（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン（ヘリポートI）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
3D ベースボール（仮称）	3D 棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
PS 版ファミスタ（仮称）	PS 版 FAMISTAR 棒球（暫名）	NAMCO	價格未定	SPG
マジックカーベット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
ARENA アリーナ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利賀圖城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS（仮称）	XS（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ヴァルナホース（仮称）	VALUNA HORSE（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国（仮称）	MIDLAND~幻之王國（暫名）	未來 SOFT	價格未定	RPG
シミュレーションズー（仮称）	SIM ZOO	SOFTBANK	價格未定	SLG
アウトライブ ZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
ギルティギア	GUILTY GEAR	ART SYSTEM WORK	價格未定	ACT
神髄・碁仙人	神髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	價格未定	RAC
機甲兵 G-1（仮称）	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
パワープレイ'96（仮称）	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー 3D ピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
ライアット スターズ	RAIANT STARS	HECT	價格未定	RPG
ZERO DIVIDE 2	ZERO DIVIDE 2	ZOOM	價格未定	FIG
VIRTUAL GALLOP 騎士道	virtual gallop 騎士道	sun soft	價格未定	SLG
ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	sun soft	價格未定	ACT
カレッジスラム	COLLEGE SLUM	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SLG
BOODLY BRIDE~いまどきのヴァンバイア~	BLOODY BRIDE	ATRUS	5800日圓	SLG
STRESS-LESS LESSON	STRESS-LESS LESSON	MAXFIVE	價格未定	ACT

SATURN

3月發售遊戲

28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王 95	SNK	7800日圓	FIG
29日	モータウルコンバットII完全版	龍爭虎鬥II完全版	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	NFL クォーターバッククラブ'96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	バーチャフォトスタジオ（18禁）	VIRTUAL PHOTO STUDIO	ACCLAIM JAPAN	6800日圓	ETC
	ぐっすんおよよ	自殺仔	XING	6800日圓	PUZ
	HORROR TOUR（ホラーツアー）	HORROR TOUR	OCC	5800日圓	AVG
	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
	ドラゴンフォース	DRAGON FORCE	SEGA	價格未定	RPG
	GEX ゲックス	GEX（暫名）	BMG VICTOR	5800日圓	ACT
	スナッチャー	SNATCHER	KONAMI	5800日圓	AVG
	グラディウス DELUXE PACK	GRADIUS DELUXE PACK	KONAMI	5800日圓	STG
	ルパン三世 THE MASTER FILE	雷朋三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800日圓	ETC
	麻雀同級生 SPECIAL（18禁）	麻雀同級生 SPECIAL（18禁）	INK SOFTWARE	6800日圓	TAB
	三国志英傑伝	三國志英傑傳	光榮	8800日圓	SLG
	信長の野望リターンズ	信長之野望 RETURNS	光榮	5800日圓	SLG
	WORLDCUP GOLF IN ハイアットドラドビーチ	世界盃哥爾夫球	SOFTVISION INTERNATIONAL	5800日圓	SPT
	ビクトリー ゴール'96	VICTORY GOAL'96	SEGA	5800日圓	SPT
	アンジェリーク SPECIAL	ANGELQUE SPECIAL	光榮	7800日圓	RPG
	麻雀同級生 SPECIAL プレミアムパック（18禁）	麻雀同級生 SPECIAL 酬賓版（18禁）	INK SOFTWARE	8800日圓	TAB
	テトリス-S（仮称）	俄羅斯方塊 S（暫名）	BPS	5800日圓	PUZ
	麻・雀・天・使エンジェルリップス	麻雀天使	日本 SYSTEM	6800日圓	TAB
下旬	超兄貴~究極…男の逆襲	超兄貴~究極……男的反擊	NCS	5800日圓	STG

4月發售遊戲

5日	3×3 EYES~吸精公主~S	3×3 EYES~吸精公主~S	日本 CREATE	7300日圓	AVG
	アイドル雀士スーチーパイII 18禁）	美少女雀士II（18禁）	JALECO	7800日圓	ACT
	きゃんきゃんバニー プルミエール（仮称）	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	KIT	5800日圓	AVG
	2度あることはサンドア~ル	PUZZLE & ACTION 3	CSK 總合研究所	5800日圓	PUZ
	七つの秘館	7 間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	鉄球 -TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	GAME WARE	GAME WARE	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
19日	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險 ST.ELMOS 之奇跡	PAI	6800日圓	SRPG
	タイタンウォーズ	泰坦戰爭	BMG VICTOR	5800日圓	STG
	エンジェルパラダイス VOL.1 坂木優子の恋の予感	ANGEL PARADISE VOL.1	SAMMY	5800日圓	SLG
26日	ゲン ウォー THE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SLG
	CUBIC GALLERY	CUBIC GALLERY	WE NET	5800日圓	ETC
	THOR~精霊王紀伝~	THOR~精靈王紀傳~	SEGA	5800日圓	ARPG
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァージオン）	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800日圓	STG
	ラピュラスパニック	美女危機	BMG VICTOR	5800日圓	PUZ
	アイレムアーケードクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800日圓	ETC
	爆れつハンター	爆烈 HUNTER	IMAX	8800日圓	AVG
	野々村病院の人々（18禁）	野野村醫院的人們（18禁）	ELF	6800日圓	AVG
下旬	プレイボーイカラオケ VOL.1（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.1（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800日圓	ETC
	プレイボーイカラオケ VOL.2（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.2（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800日圓	ETC
	首領蜂	首領蜂	ALTUS	5800日圓	STG
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800日圓	ACT
	ロックマン X3	洛克人 X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
	真・女神転生デビルサマナー~悪魔全書	真・女神轉生－惡魔全書－	ALTUS	2900日圓	ETC
4月	レボリューション X	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	フェーダ・リメイク！~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG
	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	麻雀好本領	CAPCOM	4800日圓	TAB
	ときめき麻雀パラダイス グラフィティ（18禁）	心跳麻雀天堂 GRAFFITI（18禁）	SONET	5800日圓	TAB

5月發售遊戲

17日	慶応遊撃隊活劇編	慶應遊擊隊活劇編	VICTORY ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800日圓	RPG
24日	ソード＆ソーサリー	SWORD AND SORCERY	MICRO CABIN	6800日圓	RPG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	AVG
下旬	ビッグ一撃！パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	驚爆一擊！彈珠機攻略 UNIVERSAL MUSEUM	AKC 講談社	價格未定	TAB
	課兄弟劇場第一巻麻雀篇	課兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800日圓	TAB
5月	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	ライフスケイプ~生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	6800日圓	ETC
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE 逃出生天	MEDIA QUEST	7800日圓	ACT
	駿才	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT

囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
ジョニー・バズーカ（仮称）	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	價格未定	ACT
メタルブラック	METAL BLACK	VING	5800日圓	STG
ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳説	BANDAI	5800日圓	ETC
誕生S	誕生S	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
SEGA AGES/宿題でタントアール	宿題方塊	SEGA	4800日圓	PUZ

6月發售遊戲

14日	犯行写真～縛られた少女たちが見たものは？～	行凶照片	IMAGINEER	6800日圓	AVG
下旬	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
6月	同級生～IF～	同級生～if～（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	ダライアスII（仮称）	DARIUS外傳（暫名）	TAITO	價格未定	STG
	ウィザードリーVI&VII～コンプリート～	巫術VI&VII完全版	DATA EAST	6800日圓	TAB
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI（暫名）	PACK IN VIDEO	6800日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	價格未定	SLG
	ナイトストライカーS	NIGHT STRIKER S	VING	5800日圓	STG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800日圓	PZG
	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戰	GAGA COMM.	5800日圓	ACT
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成シミュレーション（仮称）	武豐賽馬模擬戰	JALECO	價格未定	SLG
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探DD～幻之LORELEI～	ASCII	價格未定	AVG
	月花霧幻談～TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800日圓	RPG
	SEGA AGES/スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800日圓	STG

7月發售遊戲

5日	ラングリッサーIII	夢幻模擬戰III	NCS	5800日圓	SRPG
	GAME WARE2号	GAME WARE 2號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
10日	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR代官山	價格未定	TAB
下旬	飯島愛インタラクテイブ	飯島愛INTERACTIVE	INNER BRAIN	價格未定	ETC
7月	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800日圓	STG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	價格未定	PUZ
	グレイテストナイン'96（仮称）	GREATEST NINE'96	SEGA	5800日圓	SPT

8月發售遊戲

8月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	SEGA AGES/アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800日圓	STG

9月以後發售遊戲

9月	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
5/10	GAME WARE 3号	GAME WARE 3號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
10月	SEGA AGES/アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800日圓	RAC
11月	土屋圭市杯争奪 築波スーパーテクニックチャレンジ	土屋圭市盃爭奪 築波超技術冠軍	BPS	5800日圓	RAC
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	廊下砌磚	SEGA	3800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

春季	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	餓狼伝説3～遥かなる闘い～	餓狼傳説3	SNK	價格未定	FIG
	実戦パチンスロ必殺法！3	實戰彈珠機必勝法！3	SAMMY	價格未定	ETC
	ライズ オブ ザ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
夏季	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800日圓	AVG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	ALBERT ODYSSEY外傳	SUNSOFT	6500日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
	大運動会～序章（仮称）	大運動會序章（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	ラクナロック ステージ	RAKNAROK STAGE	DIGITAL FRONDIA	價格未定	ETC
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
秋季	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
96年	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ～TOKYO INSECT ZOO～	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO4CHAMP DOOZY-J（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU～	心跳回憶～FOREVER WITH YOU～	KONAMI	價格未定	SLG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	心霊呪殺師 太郎丸（仮称）	心靈咒殺師太郎丸（暫名）	時代華納INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス（仮称）	超時空要塞（暫名）	BANDAI VISION	價格未定	STG
	スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
NOUGHTY FIGHTERS	NOUGHTY FIGHTERS	ART SYSTEM WORKS	價格未定	FIG
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地II赤壁之戰	CAPCOM	5800日圓	ACT
出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	ETC
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800日圓	ACT
AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	HE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀	V.R.麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2（仮称）	重裝機兵LEYNOS 2（暫名）	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
神髄・碁仙人（仮称）	神髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
3Dベースボール（仮称）	3D棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY・OF・KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタNEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
スポット（仮称）	SPORT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル クラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サッカー（仮称）	足球（暫名）	SOFT VISION	價格未定	SPT
モンスターメーカー～ホーリータカー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
EXECTOR	EXECTOR	ART SYSTEM WORK	價格未定	STG
タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I（仮称）	追踪H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション ズー	SIM ZOO	SOFTBANK	價格未定	SLG
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
MARICA	MARICA	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	價格未定	FIG

超級任天堂

3月發售遊戲

29日	忍たま乱太郎2	忍者亂太郎2	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
	SDガンダムGNEXTユニット&マップコレクション	SD高達GNEXT機種及地圖集	BANDAI	3800日圓	SLG
	美少女レスラー列伝~ブリザードYUKI乱入!?	美少女摔角手列傳	KSS	12800日圓	ACT
	GTレージング	GT RACING	IMAGINEER	10800日圓	RAC
	京楽・三洋・豊丸・奥村・太陽PARLOR!パーラー!3パチンコ5社・実機シミュレーションゲーム	京樂•三洋•丸本PARLOR!5彈珠機3社實機模擬遊戲	日本TELENET	10800日圓	ETC
	アンジェリーク・ヴォイス・ファンタジー	ANGELQUE VOICE FANTASY	光榮	9800日圓	RPG
	それいけエビス丸からくり迷路~消えたゴエモンの謎~	去吧!野人丸機關迷宮	KONAMI	5800日圓	ACT
	ドラゴンボールZ HYPER DIMENSION	龍珠Z HYPER DIMENSION	BANDAI	價格未定	FIG
	新機動戦記ガンダムW ENDLESS DUEL	新機動戰記高達W(暫名)	BANDAI	7500日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンSUPERS~全員参加!!主役争奪戦~	美少女戰士SAILORMOON SUPER S~全員參加!!主角爭奪戰~	ANGEL	7980日圓	FIG
	スーパーファイヤープロレスリングXプレミアム	超級火焰摔角X PREMIUM	HUMAN	8000日圓	SPT
	スーパーフォーメーションサッカー'96ワールドクラブエディション	SUPER FORMATION SOCCER'96世界球會版	HUMAN	8000日圓	SPT

4月發售遊戲

5日	実戦パチスロ必勝法!山佐伝説	實戰彈珠機必勝法!山佐傳說	SAMMY	6900日圓	ETC
	ルドラの秘宝	烏都拉之秘寶	SQUARE	9800日圓	ACT
12日	音楽ツクール"かなでーる"	自製音樂「演奏」	ASCII	7800日圓	ETC
	すぱぽーんDX	超級方塊DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	魔法陣グルグル2	魔法陣轉轉轉2(暫名)	ENIX	價格未定	RPG
26日	Jリーグエキサイトステージ'96	J聯賽EXCITE STAGE 96	EPOCH社	7980日圓	SOC
	スーパー競艇2	SUPER競艇2	日本物產	價格未定	SPT
	一発運転!競馬・競輪・競艇	一擊逆轉!賽車•賽車•賽艇	POW	9800日圓	ETC
	スーパートランプコレクション2	超級撲克COLLECTION2	BOTTOM UP	8900日圓	TAB
中旬	HEIWAパチンコワールド(仮称)	HEIWA彈珠機世界(暫名)	SHOW A SYSTEM	10800日圓	TAB
下旬	PARLOR!MINI!パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR!MINI!彈子機實機模擬遊戲	日本TELNET	4900日圓	TAB
4月	テーブルゲーム大集合!!将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合!!	VARIE	價格未定	TAB
	JUMPIN' DERBY	JUMPIN' DERBY	NAXAT	9800日圓	SPT
	蓬来学園の冒険!	蓬萊學園之冒險!	J.WING	7980日圓	AVG
	スーパーボンバーマン4	超級炸彈人4	HUDSON	價格未定	ACT

5月發售遊戲

14日	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	火炎之紋章聖戰的族譜	任天堂	7500日圓	RPG
24日	トレジャーハンターG	寶物獵人G	SQUARE	7900日圓	RPG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEER LCD	9980日圓	AVG
	鮫亀キャラデータ集天外編	鮫龜角色集天外編	HUDSON	2680日圓	ETC
31日	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	價格未定	RPG
	サウンド ノベルツクール	自製音樂小說	ASCII	價格未定	ETC
5月	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800日圓	ACT
	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	11800日圓	SPT
	牧場物語	牧場牧語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	すーぱーぐっすんおよよ2	超級自殺仔2	BANPRESTO	7800日圓	PUZ

6月發售遊戲

1日	Jリーグ´96ドリームスタジアム	日本足球聯賽´96夢之球場	HUDSON	價格未定	SPT
下旬	SDガンダムジェネレーション1(仮称)	SD高達時代1	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション2(仮称)	SD高達時代2	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDウルトラバトル1(仮称)	SD ULTRA大戰1	BANDAI	3980日圓	ETC
	SDウルトラバトル1(仮称)	SD ULTRA大戰2	BANDAI	3980日圓	ETC
6月	ベストショット プロゴルフ	BEST SHOOT職業哥爾夫球	ASCII	12800日圓	SPT
	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	價格未定	SPT
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE(暫名)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG
	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球2	HECT	價格未定	SPT
	西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語2	KSS	價格未定	TAB

7月以後發售遊戲

19/7	ああっ女神さまっ史上最強の学園祭	我的女神 史上最強學園祭	KSS	價格未定	AVG
27/7	シムシティLIMITED(仮称)	SIM CITY LIMITED(暫名)	IMAGINEER	12800日圓	SLG
7月	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB

96年發售預定遊戲

春季	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶II封印之使徒	ASMIK	11400日圓	RPG
	鎧神戦記ミレニアムソード(仮称)	鎧神戰記至福千年劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	反斗奇兵TOY STORY	CAPCOM	價格未定	ACT
夏季	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	9980日圓	TAB
	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	價格未定	ACT
	大貝獣物語II	大貝獸物語II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	同級生2	同級生2	BANPREASTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPREASTO	價格未定	SLG
	す~ぱ~なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
冬季	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
96年	ミニ4駆スタリオン(仮称)	迷你4驅(暫名)	ASCII	價格未定	RAC
	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳說	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	RPG

發售日未定遊戲

MASKマスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙~獣族十二神従伝説	艾娜姆之牙~獸族十二神徒傳說~	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界GALLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード(仮称)	西拉撒都傳說(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード(仮称)	唐老鴨的瑪域瑪拉度(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
アラビアンナイト~砂漠の精霊王~	阿拉伯騎士~砂漠之精靈王~	TAKARA	價格未定	RPG
ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	價格未定	RPG
ウィザードリィ外伝4	巫術外傳4	ASCII	價格未定	RPG
大戦略エキスパートWWII	大戰略EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG

NEO・GEO

4月發售遊戲

4月	神王拳	神凰拳(匣帶)	SAURUS	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR(匣帶)	SAURUS	價格未定	STG
	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	龍虎之拳外傳(匣帶)	SNK	價格未定	FIG

5月發售遊戲

下旬	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR(CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG
	神王拳	神凰拳(CD-ROM)	SAURUS	價格未定	FIG
	FUTSAL(仮称)	FUTSAL(CD-ROM)	SAURUS	價格未定	STG

6月發售遊戲

6月	ART OF FIGHTING龍虎の拳 外伝	龍虎之拳外傳(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG



春季	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG

	ゴール！ゴール.03！ゴー	GOAL！GOAL！GOAL！（匣帶）	VISCO	價格未定	SOC
	ル！	GOAL！GOAL！GOAL！（CD-ROM）	VISCO	價格未定	SOC
	ゴール！ゴール！ゴール！	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（CD-ROM）	VISCO	價格未定	ACT
	NEO MR. DO!	PUZZLE de PON（匣帶）	VISCO	價格未定	PUZ
	パスル de ポン	PUZZLE de PON（CD-ROM）	VISCO	價格未定	PUZ
	パスル de ポン	OVER TOP（匣帶）	SNK	價格未定	STG
	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
冬	オーバートップ	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ
季	QP				

發售日未定遊戲

ビックトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENTGOLF（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	SPT
メタルスラッグ	METAL SLAG（匣帶）	NUSUKA	價格未定	STG
メタルスラッグ	METAL SLAG（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	STG
格闘バレー（仮称）	格鬥排球（暫名）（CD-ROM）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ　オリジナル	NEO・GEO CD原創RPG（CD-ROM）	ADK	價格未定	RPG
アクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
FUTSAL（仮称）	FUTSAL（暫名）	SAURUS	價格未定	ACT
押し出しジントリック	按出來（匣帶）	ADK	價格未定	PUZ
~覇王忍法帳	霸王忍法帳（匣帶）	ADK	價格未定	FIG
~覇王忍法帳	霸王忍法帳（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG

3DO

3月發售遊戲

29日	DEFCON 5	DEFCON5	MULIT SOFT	5800日圓	STG
	THE TOWER	THE TOWER	OPRNBOOK	6800日圓	SLG

4月發售遊戲

下旬	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
4月	麻雀上手~麻雀がうまくなる~	麻雀好本領	CAPCOM	4800日圓	TAB
	ブルーフォレスト物語~風の封印~	藍森林物語~風之封印~	RIGHT STUFF	7800日圓	RPG

5月發售遊戲

5月	ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG

6月以後發售遊戲

6月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

春季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	7人の達人	7個強人	SUCCESS	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	ACT
DOOM	DOOM	EA VICTOR	5900日圓	ACT
テレビのツボ　迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
ナオコとヒデ坊　算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG
必殺パチンココレクション（仮称）	必殺彈珠機大全	SUN SOFT	價格未定	ETC

PC-FX

3月發售遊戲

29日	スーパーリアル麻雀PV FX	SUPER REAL麻雀PV FX	NAXAT	價格未定	TAB
	ミラークルム	MIRACULUM	NEC HE	7800日圓	SLG

4月發售遊戲

5日	アニメフリークFX Vol.3	ANIME FREAK Vol.3	NEC HE	6800日圓	ETC
26日	デアラングリッサーFX	夢幻模擬戰FX	NEC HE	7800日圓	SRPG
4月	天地無用！魎皇鬼FX(仮称）	天地無用！魎皇鬼FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	價格未定	RPG

5月以後發售遊戲

24/5	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
5月	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	7800日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	7800日圓	AVG
6月	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG

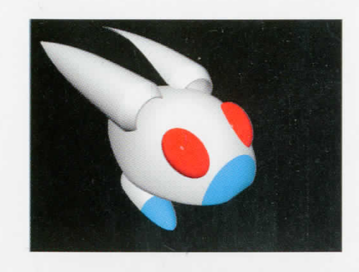
96年發售預定遊戲

夏季	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG

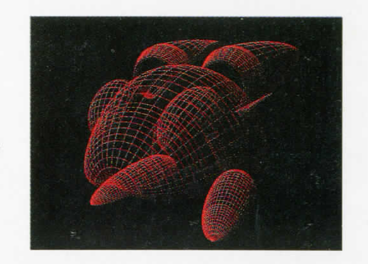
發售日未定遊戲

スーパーパワーリーグFX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERSはるかなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニーエクストラDX	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
虚空漂流ニルゲンツ	虚空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
ANGLEQUE SPECIAL 2	ANGELQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG

新GAME時間表



重賞之下 必有勇夫



《遊戲誌》線人計劃

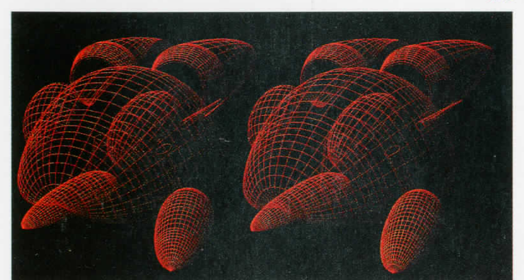
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

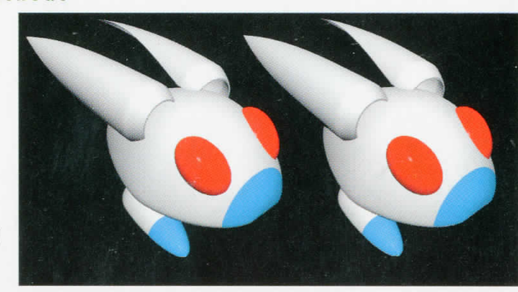
一級猛料……………………$200
二級勁料……………………$100
三級好料……………………$ 50
四級碎料……………留番你自己慢慢嘆

稿費大增100%



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得——請早預約
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223



The Future Is Now
SNK
期待2年已久的"龍虎之拳3"即將爆發...
NEO GEO
ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝
TM
總代理：精密電腦公司
COMPUTER PLAZA CO.
街機部 TEL: (852) 2332 0623 FAX: (852) 2332 0260
家機部 TEL: (852) 2386 0833 FAX: (852) 2728 0630